2'95 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY COLOR



Guía TOMB RAIDER El ángel de la oscuridad

¡¡VUELVE EL FÚTBOL!! ASÍ SERÁ FIFA 2004

¡GENIAL!

PRINCE OF PERSIA

Descubre la aventura del año

A FONDO

FORMULA ONE 2003

¿Quieres emular a Fernando Alonso?

¡JUEGOS DE CINE!

Alucina con las primeras imágenes de estos bombazos

JAMES BOND 007

STAR WARS: REBEL STRIKE

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS III

TERMINATOR 3

ADEMÁS...

- Analizamos VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION
- Desde Japón, el nuevo RIDGE RACER
- Se acerca THE ITALIAN JOB



Nº 143

Portugal 2,95 €

50 JUEGOS NUEVOS

PS2
Mace Griffin: BH
Futurama
Starsky & Hutch
Die Hard Vendetta
La Gran Evasión
Zone of the Enders 2

GAMECUBE
Sonic Adventure DX
Product Number 03
Tales of Symphonia

XBOX
Soldier of Fortune 2
Group S Challenge
Buffy Chaos Bleed
Xgra
Otogi
Mafia

GB ADVANCE
Pokémon Rubí
y Zafiro
¡...y muchos más!


LARA CROFT
TOMB
RAIDER
el ángel de la oscuridad™
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
SOUNDS BEST ON
Sound BLASTER 24bit ADVANCED HD
CREATIVE
© Core Design Limited. Lara Croft, Tomb Raider and Core are registered trademarks of Core Design Ltd. Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness, the Tomb Raider logo and the Core Design logo are trademarks of Core Design Ltd. Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved.
EIDOS INTERACTIVE
core design
PlayStation®2
PC CD-ROM
12+
www.pegi.info

EDITORIAL

El cine y los juegos mejoran su relación



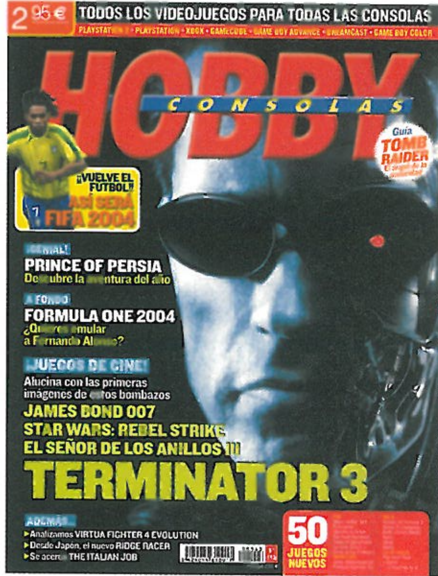
MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

La relación del cine y los juegos es casi tan antigua como estos últimos. Todavía recuerdo aquellos «*Gremlins*» y «*Alien*», que aparecieron allá por 1986 para Spectrum. Y ya más adelante, con las consolas en el mercado, la fantástica trilogía de "La Guerra de las Galaxias" que se lanzó en SNES a mediados de los 90, o los diferentes juegos de Indiana Jones, Robocop o Terminator, quién por cierto fue la segunda portada de nuestra historia, justo cuando estaba de moda la segunda película (os la he puesto aquí al lado, para que veáis cómo han cambiado Schwarzenegger... ¡y la revista!). Vale, no pongáis esas caras, que ya dejo de contar batallitas de "abueletes". Todo esto viene a cuento de que ha llovido mucho desde entonces, y la relación entre cine y videojuegos ha seguido siendo muy prolífica, pero no siempre ha acabado bien. Es más, muchos de vosotros sabéis que en los últimos años era muy común decir aquello de: "uf, otro juego basado en una película, seguro que es una basura que sólo quiere aprovechar el tirón de la licencia...". Y os puedo asegurar que había mucha verdad en esa frase, que incluso aquí en la redacción pronunciábamos muy a menudo.

Pero, amigos, las cosas cambian que es una barbaridad. Tal vez porque la competencia cada vez es más dura, quizás porque las compañías se han dado cuenta de que tirar una buena licencia al retrete con un mal juego es un sacrilegio, pero el caso es que los últimos juegos basados en películas de éxito han mostrado una calidad más que digna, y los que se nos avecinan, no os digo nada. Es más os invito a que lo comprobéis por vosotros mismos en el fantástico reportaje que os hemos preparado. Da la impresión de que los desarrolladores han aprendido un par de cosas importantes. Primero, que los juegos basados en pelis deben ser productos tan buenos o mejores que los propios films, y con la enorme potencia de las actuales consolas, ya no hay excusa para ofrecer mediocridades. Segundo, que es importante que los juegos aporten nuevos elementos que se complementen con las películas, ofreciendo historias paralelas o extras que supongan un aliciente para quien ya haya disfrutado en el cine. ¿El resultado? Unos juegazos impresionantes.





TERMINATOR ha regresado a Hobby Consolas. La segunda parte fue portada en el número 2 de la revista (arriba), y este mes lo tenemos de vuelta. Cómo han cambiado las cosas, ¿verdad?

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@hobbypress.es

¡Han vuelto! Y que conste que no os hablo ni de «FIFA», ni de «Prince of Persia», ni de «Virtua Fighter» o cualquier otro título de relumbrón para las consolas "mayores". Ellos son pequeñitos, tanto que se conforman con lanzar su nueva aventura en Game Boy Advance, pero luego consiguen vender más juegos que nadie. Y es que las cifras cantan: los Pokémon siempre arrasan.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

Me gusta el fútbol. Por fin se han cerrado los grandes fichajes del verano. No me refiero a Beckham, sino a los fichajes consoleros de «FIFA» y «Pro Evolution Scoccer». Una vez más, los dos grandes del deporte rey nos prometen interminables horas de diversión gracias a sus nuevos modos y a las mejoras en la jugabilidad. ¡No puedo esperar a que empiece la temporada!



ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

Una sugerencia para el consolero en verano. Como seguro que todavía os estáis "pegando" con vuestros padres para que os permitan llevar a la playa el "armatoste" ése de la consola, los cables, etc., os recomiendo que os hagáis con una buena ración de baterías y, aunque sea por un mes, dejéis descansar la consola en casa y le deis caña a la GBA. ¡No os arrepentiréis!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

REPORTAJE

Juegos de película en tu consola

Sacad las palomitas, porque los grandes estrenos llegan a PS2, Xbox y GC. Os contamos cómo van a ser los juegos de «Terminator 3», y «El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey», dos pelis alucinantes, y las nuevas entregas de dos sagas clásicas: «La guerra de las Galaxias» y «007».

PÁGINA 28

NOTICIAS

Prince of Persia, la joya de Oriente



Os contamos qué impresión hemos sacado de nuestras primeras partidas con esta fabulosa aventura.

GUÍA

Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad (parte 2)

No os preocupéis, que no vamos a dejar a Lara sola en medio de esta aventura. Aquí hallaréis todos los secretos para llegar al final del juego.

PÁGINA 116

SUMARIO



PÁGINA 12

REPORTAJE

Así va a ser el nuevo FIFA 2004

Hemos viajado a EE.UU. y Canadá para saberlo todo sobre el simulador que cambiará el deporte rey.

PÁGINA 64



NOVEDAD

Llega Virtua Fighter 4 Evolution a PS2

PÁGINA 72



¡Preparaos para los combates con la mejor versión de este juegazo de lucha!

TODOS LOS JUEGOS

¡ELLOS TAMBIÉN SE VAN DE VACACIONES!

Qué hacen los héroes en verano

Con la llegada del verano, los calores y tanta música hortera, a nuestros personajes favoritos también les han entrado ganas de tomarse unas vacaciones. ¡Lo que no se imaginaban es que le íbamos a pillar "in fraganti"!

HACER DEPORTE

Ivy Valentine ha cambiado su espada de «Soul Calibur II» por una raqueta de tenis. A ver si así le consigue quitar el puesto a cualquiera de las hermanas Williams y, de paso, se le curan todos los golpes que se ha llevado en sus anteriores juegos.

SALIR A NAVEGAR

Aunque la mayoría de nosotros prefiere pasear por la playa para "pescar" a una turista sueca, Link, el héroe de «Zelda», ha preferido salir a dar una vuelta en su velero. Seguro que con la compañía del Mascarón Rojo y la brisa marina, repone fuerzas para su próxima aventura.

BAILAR EL "HULK-A-HOOP"

Después de recibir una ración de rayos Gamma, y no precisamente por el sol, no hay quien pare a esta masa. Sin ir más lejos, le ha dado por hacer la competencia a Enrique y Ana, mientras baila con su Hula Hoop en un rincón de la playa. Y así, mientras pasa un rato al sol, va cogiendo un color verde oscuro que le sienta genial.

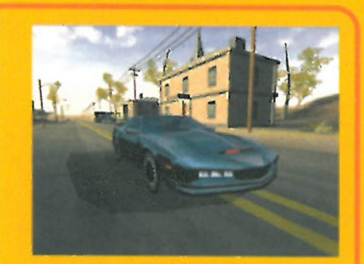
JUGAR CON LA ARENA

Este verano se avecina una nueva invasión «Pokémon». Y fijaos si van a llegar lejos, que basta con escarbar un poco en la arena para encontrarse este Dugtrio con cara de pocos amigos. Así que ya sabéis, si queréis haceros con todos, no os olvidéis de echar un vistazo por las zonas más turísticas.

SUBEN

▲ **LA FÓRMULA 1,** que esté en el ojo del huracán gracias a los triunfos de Alonso y a los nuevos juegos de Sony y EA.

▲ **LOS JUEGOS DE FÚTBOL,** que calientan para la próxima liga con nuevas plantillas, nuevos modos, ¡y opción online!



▲ **LA MODA DE LOS "REVIVAL"** de antiguas series y películas, con títulos como "Starsky & Hutch", "The Italian Job" o "La Gran Evasión" otra vez de plena actualidad.

▲ **«EYETOY»,** que está teniendo una gran aceptación gracias a su original sistema de control y a sus doce divertidos minijuegos.

▼ **QUE EA SE OLVIDE DE XBOX LIVE,** porque ha firmado un acuerdo exclusivo con Sony para que las partidas online de sus juegos sólo estén en la versión de PS2. ¿Y los usuarios de Xbox?



▼ **SEGA,** que ha hecho una conversión de «Sonic Adventure» para GC con igual diversión, pero peor nivel técnico que en DC.

▼ **NINTENDO,** que tras varios meses de juegos fuertes para GC, está en una fase de "letargo" en espera de diciembre.

▼ **«PHANSTASY STAR ONLINE 3» (GC),** que al necesitar el pago de una cuota mensual, es casi seguro que no salga aquí.



BAJAN

PONERSE MORENOS

Parece que Rikku, la rubia de «Final Fantasy X-2» quiere arrasar cuando se estrene su nuevo juego en PS2, así que se está preparando a conciencia a base de bronceador y muchas horas bajo el sol de la playa. ¡Todo sea por lograr de una vez que su enorme parecido con Christina Aguilera termine siendo total!

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com



MOLA



@ **Que mi amigo David se parezca a Manuel del Campo.**

Qué suerte tienes, porque será una gran persona, simpático, educado, trabajador... ¿Pelota yo? ¡A que se lo digo a mi jefe!

✉ **Que por fin hay juego online en PlayStation 2.**

Eso es porque de momento sólo tienes «SOCOM». Cuando compres otro, habrá "juegos".

@ **Que Lara Croft esté por fin entre nosotros.**

¿Lara? ¿Dónde? ¿Es que ha venido aquí y no la he visto?

@ **Un día en la playita, un chapuzón, y luego jugar una partida a mi PlayStation 2.**

Pero sécate antes, no sea que después del chapuzón acabes electrocutado, anda majo.

@ **La cara que se les quedó a mis padres cuando han visto el póster de Jill de Jong que regalabais con la revista.**

Ya imagino: tu padre con los ojos como platos... y tu madre encantada con el toque de color que le da a las paredes.

@ **Los nuevos «Metal Gear Solid» pero sobre todo «The Twin Snakes» de GameCube. Digan lo que digan es el mejor «Metal Gear Solid» de todos.**

Y eso sin probarlo, que cuando lo juegues se va a convertir en una obra de arte que, vamos, ni Goya en sus buenos tiempos.

@ **Por fin, desde que salió Xbox, entra un juego en la lista de los más vendidos. Pero es más, entraron DOS.**

Sí, debió haber algún error...



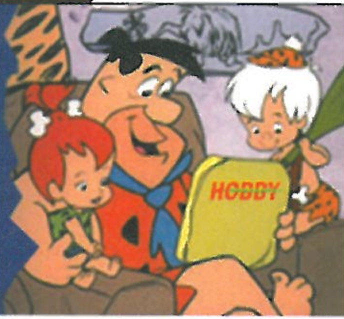
✉ **Que por fin pueda machacar al abusón de la clase con «Socom online» y sin que sepa quien soy.**

Pues como se te escape algún dato hablando por el micrófono y te reconozca tu compañero sí que te vas a enterar de lo que es bueno.

✉ **Que te publiquen el primer "no mola" que hayas enviado.**

A eso le llaman la suerte de los principiantes. Por cierto, ¿no será este el primer "mola" que has mandado, verdad?

NO MOLA



@ **Que aquí en Venezuela la Hobby está super atrasada....**

Seguro que aquella edición todavía está impresa en blanco y negro, y además salen juegos de NES y Master System. ¿Por qué número vamos allí?

@ **La gente a la que no le gusta «Zelda Wind Waker» sólo por su estilo gráfico.**

Eso no es nada, a un amigo mío no le gusta «Zelda» por el peinado que lleva Link...

@ **Lo difícil que es doblar el póster de Lara que venía en la revista del mes pasado.**

Pero cuántas veces hay que deciros que el póster es para colgarlo en la pared, no para dormir abrazaditos a él.

@ **Que mi primo todavía crea que su vieja Nintendo 64 está más adelantada que mi súper flamante PlayStation2.**

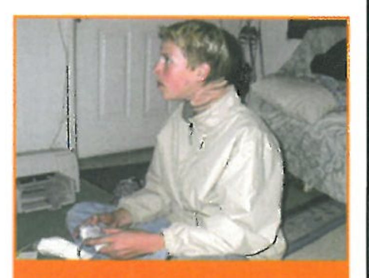
Hombre, seguro que se refiere a que salió mucho antes... y claro, entonces será la más adelantada en el tiempo.

@ **Las webs de moda que ponéis, que si Bollicao, que si Fanta... ¿Pero esto qué es, una revista de alimentación o de videojuegos?**

Encima que cuidamos de vuestra salud... ¿Entonces no queréis que pongamos la web sobre los ácidos intestinales?

@ **Que me abrieran el coche para robarme y sólo se llevaran mi Hobby Consolas.**

Pues espera junto al teléfono, que a lo mejor llaman pidiendo un rescate por ella. ¡Pobrecita!



@ **Tener tortícolis de girar la cabeza con el realismo en las curvas de «GT3».**

Pues será tortícolis por los accidentes, porque si giras la cabeza como la niña del exorcista, ¿cómo demonios puedes mirar la televisión?

@ **Que los juegos sean tan caros. ¡Si hay juegos en DVD que cabrían en un CD normal!**

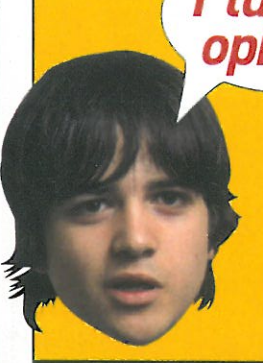
Claro, y si los escribieran en un papel, saldrían regalados.

Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Miriam, Kevin Selles, Dark Ryu, Ormer Tuares, IRC 86, JoCan, Ignacio Cano, Enrique Macías, Luis Fernando Martín, Antonio Campana, Nacho Yoyo, Juli, Mahy Socorro, Jose Pérez, Checho, Sergio Vaquero, Antonio Jesús.



LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Habéis jugado ya online? ¿Qué os parece?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

- Sí he jugado, a «Socom: US Navy Seals» y es divertido, pero no me gustaría tener que pagar una cuota mensual para jugar online, así que espero que solo tengamos que pagar por la conexión ADSL.
(Antonio Campana)

- Yo llevo jugando varios meses con Xbox Live! y lo más

Y PARA EL MES QUE VIENE: Y A VOSOTROS, ¿QUE "REMAKE"



NUESTRO MEJOR PILOTO NOS DESVELA EL SECRETO DE SU PERICIA AL VOLANTE

Para ser la nueva estrella de la Fórmula 1 frente a monstruos de la talla de Schumacher o Raikkonen, no basta con entrenarse con un "simple" coche en un circuito: y es que el truco de Fernando Alonso es jugar a «Formula One 2003« de PS2... con público, un "speaker" y en plena presentación a la prensa. ¡Vaya sorpresa!

Lo que dice la prensa...

El Mundo, Suplemento Ariadna, 13 de julio de 2003
"La asaltatumbas vuelve con «Angel of Darkness», un juego que aporta mucho menos de lo que había prometido. No es precisamente el nuevo «Metal Gear Solid», pero a sus fieles les da lo mismo."
HC: En otras palabras: un juego malo de una chica fea que sólo puede gustar a descerebrados, ¿no?

ABC, Suplemento Teknológica, 11 de julio de 2003
"Los fans de 'El Increíble Hulk' (Hogan), más conocido como 'La Masa', pueden disfrutar, antes del estreno de la película, de la acción del juego."
HC: ¿Cómo que Hulk Hogan? ¿Y entonces quién es el enemigo principal del juego? ¿El Último Guerrero?

LA POLÉMICA DEL MES

¿Es necesario experimentar con nuevos géneros?

La llegada -y el éxito- de juegos como «Eye Toy: Play» ha suscitado un debate: ¿es hora de olvidar los clásicos géneros a favor de las nuevas ideas?

nuevos



David Martínez
Redactor de Hobby Consolas

Una apuesta de futuro

Seguro que tú eres de esos que también pensaban que los mandos analógicos no llevaban a ninguna parte o que la perspectiva subjetiva era un invento del demonio para meterte dentro de la tele. Mira, Miguel Angel, «Eye Toy» no es sólo un juego muy divertido, también es el primer paso hacia una nueva forma de jugar en la que no estemos limitados por los mandos. ¿Que quieres hacer un combo? Pues nada de combinaciones de botones, te mueves tú mismo y basta. Es cierto que, por el momento, los minijuegos son bastante sencillos, pero ya verás como en poco tiempo podemos protagonizar aventuras o "shooters" subjetivos mientras tú todavía te peleas con tu viejo pad en una tele... ¿en blanco y negro?.

En lugar de anclarnos en el pasado, deberíamos empezar a disfrutar de todos estos nuevos géneros, porque en muchos casos, son un anticipo de los juegos que vendrán en el futuro.

clásicos



Miguel Angel Sánchez
Colaborador de Hobby Consolas

Las rarezas nunca perduran

Siempre ocurre lo mismo: cuando una compañía lanza un producto supuestamente innovador, como las alfombrillas para juegos de baile o el «Eye Toy», todo el mundo "pica" por la curiosidad. Pero realmente, ¿cuántos de esos inventos han tenido un éxito duradero? Al final, ninguna de esas "geniales ideas" explota su potencial, y acaban convirtiéndose en piezas de museo como el «Virtual Boy» o las maracas de «Samba de Amigo». Deberías saber, David, que si los videojuegos triunfan, es también por mantener unas constantes: una consola, un pad y un desarrollo intenso, nada más. Y a partir de ahí, todas las novedades e ideas que se quiera, pero para el juego en sí, no para cacharros inútiles.

Por más que estos experimentos nos hagan gracia por la novedad, e incluso atraigan a gente novata, al final sólo perduran los juegos "de verdad", sin añadidos o rarezas.

divertido es coincidir con otros jugadores españoles, especialmente en juegos como «Moto GP 2» o «Return to Castle Wolfenstein», y además, poder hablar con ellos.
(Jorge de Lucas)

■ Hasta ahora sólo he podido jugar con «Socom», pero me parece que es una pasada. Cada vez que juegas una partida es diferente y la sensación de formar parte de un comando operativo (y comunicarte con los auriculares con el resto de tu equipo) es una auténtica pasada.
(Pini)

■ Me parece un timo pagar ahora por la tarjeta Ehernet para disfrutar de un solo juego, cuando en Xbox la conexión ya viene de serie y además casi todos los juegos tienen opciones online.
(Miguel Angel Varela)

■ No pienso comprarme el adaptador de banda ancha hasta que salgan el próximo «FIFA 2004» o «Gran Turismo 4» y «Metal Gear Solid 3 Snake Eater». Me parece que hasta entonces, el juego online seguirá siendo mejor en un PC.
(Antonio Daniel C.)

■ Yo me puse ADSL en mi casa para jugar online, pero no ha hecho más que darme problemas y no puedo conectarme, así que lo pienso devolver todo y seguir como siempre.
(Miguel Leal)

OS GUSTARÍA QUE SE HICIERA DE UN JUEGO CLÁSICO?

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 15 DE JULIO

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Tomb Raider AdO	(PS2)	-	1
2	Eyetoy	(PS2)	-	1
3	SOCOM	(PS2)	-	1
4	Moto GP3	(PS2)	2	3
5	Enter the Matrix	(PS2)	1	3
6	Final Fantasy X (Platinum)	(PS2)	4	3
7	GTA III (Precio especial)	(PS2)	7	3
8	Silent Hill 3	(PS2)	3	2
9	Gran Turismo 3 (Platinum)	(PS2)	-	1
10	Splinter Cell	(PS2)	6	4



Tomb Raider AdO
Seguro que a nadie le sorprende que la nueva aventura de Lara haya subido directamente al primer puesto de las listas de venta en España, tanto de PS2 como totales. ¡Si es que todos estábamos deseando volver a jugar con ella!



METAL GEAR SOLID BAND
Este auténtico clásico de las listas de ventas es un pack que trae la primera parte del juego que puso de moda en PS el género del espionaje táctico.



BLOOD WAKE
Quizá os extrañe que un juego que salió hace muchos meses esté el primero en la lista de Xbox, pero es que casi lo regalan: ¡cuesta 10 €!

Por consolas

PS2
1 Tomb Raider: El Angel de la Oscuridad
2 Eyetoy
3 SOCOM
4 Moto GP3
5 Enter the Matrix

PSONE
1 Dukes of Hazzard 2
2 Metal Gear Solid Band
3 Yu-Gi-Oh!
4 X-Men: Mutant Academy 2
5 Tomb Raider Chronicles (Platinum)

XBOX
1 Blood Wake
2 NBA Inside Drive 2003
3 Azurik: Rise of Peralthia
4 Fuzion Frenzy
5 Brute Force

GB COLOR
1 Yu-Gi-Oh!: Duelo en las Tinieblas
2 Pokémon Plata Color
3 Pokémon Oro Color
4 Pokémon Amarillo
5 Dragon Cristal Color

GB ADVANCE
1 The Legend of Zelda: A Link to the Past
2 Super Street Fighter II Turbo Revival
3 Yu-Gi-Oh!: World. Ed.
4 Final Fight One
5 Super Mario Advance 3

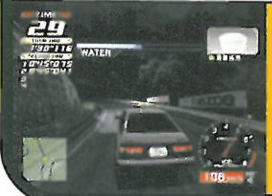
GAMECUBE
1 The legend of Zelda: The Wind Waker
2 Super Mario Sunshine
3 S.Smash Bros. Melee
4 Metroid Prime
5 Splinter Cell

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 23 al 29 Junio — Datos cedidos por ELSPA

1 Initial D Special Stage (PS2)
2 Animal Crossing e+ (GC)
3 Hanjyuku Hero VS 3D (PS2)
4 Viewtiful Joe (GC)
5 Mother 1 + 2 (GBA)
6 Let's make J-League Pro. Soccer Club! 3 (PS2)
7 Atelier Viorate -Alchemist of Gramnad 2- (PS2)
8 Enter The Matrix (PS2)
9 Dino Crisis 3 (XBOX)
10 Dynasty Tactics 2 (PS2)



INITIAL D SPECIAL STAGE
La lista de ventas nipona está dominada por este juego de coches, conversión de una recreativa de gran éxito en aquél país.

En EE.UU.

Del 23 al 29 Junio — Datos cedidos por Magic Box

1 Enter The Matrix (XBOX)
2 NBA Street Vol. 2 (PS2)
3 Return to C. Wolfenstein: Tides of War (XBOX)
4 Brute Force (XBOX)
5 Pokemon Ruby (GBA)
6 Pokemon Sapphire (GBA)
7 Tom Clancy's Splinter Cell (PS2)
8 Yu-Gi-Oh Duel Monsters Worldwide Ed. (GBA)
9 Midnight Club II (PS2)
10 Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)



NBA STREET VOL. 2
Los yanquis son tan aficionados al basket callejero como nosotros a jugar al fútbol, auque sea con una lata. Eso explica que este juego esté vendiéndose tanto.

En Gran Bretaña

Del 6 al 12 Julio — Datos cedidos por ELSPA

1 Tomb Raider: The Angel of Darkness (PS2)
2 Socom: us Navy Seals (PS2)
3 Eye Toy: Play (PS2)
4 Hulk (PS2, GC, Xbox)
5 Grand Theft Auto: Vice City (PS2)
6 Starsky & Hutch (PS2)
7 The Sims (PS2)
8 James Bond 007: NightFire (PS2, GC, Xbox)
9 Tom Clancy's Splinter Cell (PS2, GC, Xbox)
10 Midnight Club II (PS2, Xbox)



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
Los ingleses se han lanzado a por el juego de Lara de tal manera, que a ella no le ha quedado otro remedio que esconderse por ahí.

La cifra

60.000 UNIDADES DE «POKÉMON» SE HAN VENDIDO EN ESPAÑA CADA MES DESDE QUE LA SAGA DIO COMIENZO EN 1999.

PRIMER CONTACTO-TODAS LAS CONSOLAS

¡Este príncipe se va a convertir en el rey de las consolas!

La compañía Ubi Soft está desarrollando una nueva y espectacular entrega del mítico «Prince of Persia», cuyos anteriores capítulos conquistaron a millones de jugones.



EL PRÍNCIPE debe escapar de su propio palacio después de que las fuerzas del mal hayan poseído a todos los sirvientes.

LOS COMBATES serán sólo la mitad del desarrollo ya que, además de acabar con todos nuestros enemigos, tendremos que sortear numerosas trampas.

Ya nos llamó la atención cuando lo vimos en el E3, por eso no nos extraño que fuera elegido el mejor juego de acción/aventura de la feria. Desde entonces no dejamos de dar la "brasa" a Ubi Soft para que nos enviara una versión jugable. Lo conseguimos, la probamos, ¡y os podemos asegurar que es alucinante! Este episodio hará el cuarto de la saga, pero supone su estreno en las consolas de última generación. Eso sí, una vez más, encarnaremos al príncipe, y nuestra misión será escapar de nuestro propio palacio, invadido por unos demonios que albergan muy malas intenciones.

Para librarnos de nuestros enemigos tendremos dos armas, el sable, que nos servirá para ejecutar espectaculares combos, y una daga, con la que mandaremos a los demonios a otra dimensión tras hacer unos movimientos finales tipo "fatalities". Pero nuestra habilidad más útil será el salto, con el que sortearemos las numerosas trampas repartidas por el castillo.

ANUNCIO-PS2 Y XBOX

¡Buenas noticias para los fans de los rallies!

La cuarta entrega de «Colin McRae Rally» llegará a España en septiembre.

Las 50 personas que trabajan en la saga «Colin» no descansan: Codemasters ha anunciado que en septiembre estará ya lista la nueva entrega de este mítico simulador de rally, que incluirá 8 modos de juego, un motor gráfico mejorado, y un nuevo control. El mes que viene os daremos un completo adelanto.



NOTICIAS BREVES



RAÚL LÓPEZ, LA NUEVA IMAGEN DE «NBA LIVE»

El jugador de los Utah Jazz, Raúl López, será la "cara" en España de la nueva entrega de esta saga de basket. ¡Va a ser el primer español en aparecer!

ASTERIX VUELVE A LAS CONSOLAS

Los galos más temibles protagonizarán un nuevo beat'em up para PS2 y GC, en el que podréis alternar el control entre ambos. Se llamará «Asterix y Obelix XXL», y estará listo para finales de año.

«ETERNAL DARKNESS» DA EL SALTO A LA TELE

La productora americana Hypnotic ha adquirido recientemente los derechos del juego de GC «Eternal Darkness», para crear en el futuro una serie de TV.

ACCLAIM SE PASA DEL CÓMIC A LA CONSOLA

Acclaim ha conseguido las licencias de dos populares cómics ("100 balas"





PODEMOS RETROCEDER en el tiempo para enmendar nuestros errores. Más o menos como rebobinar un vídeo.



EL APARTADO VISUAL será impresionante, sobre todo en lo que se refiere a los efectos de luz y al diseño de niveles.



PARA ELIMINAR A LOS DEMONIOS tendremos que quitarles toda su energía a golpe de espada, y después ejecutar un golpe especial para clavarles la daga mágica. Tranquilos, porque el control será muy sencillo.

Además, en cualquier momento del juego podremos activar el modo especial (parecido al tiempo bala de Matrix) para que nuestros saltos sean más largos o nuestro protagonista eche a correr por las paredes. Y eso no es todo, ya que también podremos retroceder en el tiempo para solventar posibles errores fatales. Tiene buena pinta, ¿verdad? Pues si queréis saber más, no os perdáis el reportaje del próximo número.





SALTOS Y TRAMPAS. «Prince of Persia» no tendrá el típico desarrollo de puzzles e interruptores. Al contrario, su mayor dificultad estará en las trampas, que habrá que sortear con agilidad.

y "The Red Star") con el fin de lanzar sendos videojuegos para las nuevas consolas a lo largo del año que viene.

CHRISTIAN SLATER, EN "ALONE IN THE DARK"

Nos hemos enterado de que la peli de "Alone in the Dark", que empieza a rodarse este verano, tendrá como protagonista a Christian Slater. El actor interpretará a Edward Carnby, protagonista de este "survival horror".

«LA PIEDRA FILOSOFAL» EN NUEVA GENERACIÓN

Electronic Arts distribuirá en otoño un "remake" de la primera aventura consolera de «Harry Potter» (que sólo apareció en PSOne), pero con todo el potencial de las nuevas consolas.

¿«FINAL FANTASY III» EN GAME BOY ADVANCE?

Aprovechando que la tercera entrega de «Final Fantasy» va a aparecer en WonderSwan, la portátil de Bandai, Square ha mostrado gran interés en hacer su propia versión para GBA.

NUEVO MÁSTER EN VIDEOJUEGOS

Si llamáis al teléfono **91 541 51 51** os pondréis en contacto con Trazos, una escuela que acaba de empezar a impartir un nuevo Máster en Diseño y Programación de Videojuegos, y que incluye asignaturas tan interesantes como Diseño 3D e iluminación, IA, programación y matemática aplicada a los videojuegos, conferencias con profesionales y hasta bolsa de trabajo.

NUEVO JUEGO-PLAYSTATION 2

El buen fútbol también llega desde Japón

Ya tenemos todos los datos sobre el esperado «Pro Evolution Soccer 3».

En noviembre, cuando la nueva temporada liguera esté en plena ebullición, llegará «Pro Evolution Soccer 3» a PS2. El juego tendrá nuevos modos, gráficos y animaciones renovadas... y no, no habrá licencias, pero los jugadores serán clavaditos. ¿Reconocéis a Beckham?



PRESENTACIÓN-ESPAÑA

¡Sí, sí, es ella, es Lara! ¡¡Y estuvo con nosotros!!

La modelo que interpreta a Lara Croft, Jill de Jong, pasó por Madrid para promocionar la nueva entrega de la saga «Tomb Raider», que salió a la venta el pasado 4 de julio para PS2.

Lara Croft, o lo que es lo mismo, la modelo holandesa Jill de Jong, a la que visteis en el superposter que os regalamos el mes pasado, estuvo en Madrid los pasados días 26, 27, y 28 de Junio con motivo del lanzamiento de la nueva entrega de la saga «Tomb Raider», que se estrena en PS2.

Proein, la distribuidora del juego, organizó una espectacular presentación en la sala de la Fundación Canal, a la que asistió multitud de periodistas para conocer en persona a esta impresionante mujer (al natural, su más de 1.80 y su espectacular figura dejan con la boca abierta). Después de recordar el éxito de las entregas anteriores -28 millones de unidades vendidas en todos los formatos- comenzó una rueda de prensa en la que Lara-Jill demostró que, además de guapa, es encantadora, respondiendo con mucho sentido del humor a todas nuestras preguntas. Entre otras cosas, nos comentó que está encantada con el personaje de Lara, y que se siente muy identificada con ella. De hecho, confesó que comparten algunas aficiones, como su pasión por el deporte y por viajar, aunque Jill afirmó que ella no es tan agresiva como la arqueóloga.

Durante el resto de su visita, la modelo participó en otros eventos, como la firma de posters en tiendas. Esperemos que no tarde en volver. Nosotros, por si acaso, la invitamos a visitarnos cuando quiera...



EN LA RUEDA DE PRENSA, Lara respondió a nuestras preguntas.



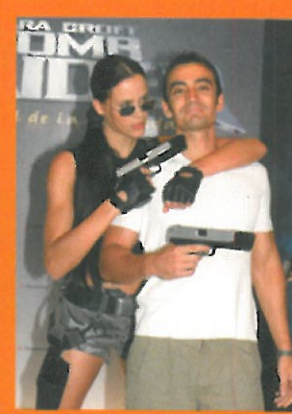
LA ENTRADA en escena de la modelo fue muy espectacular.



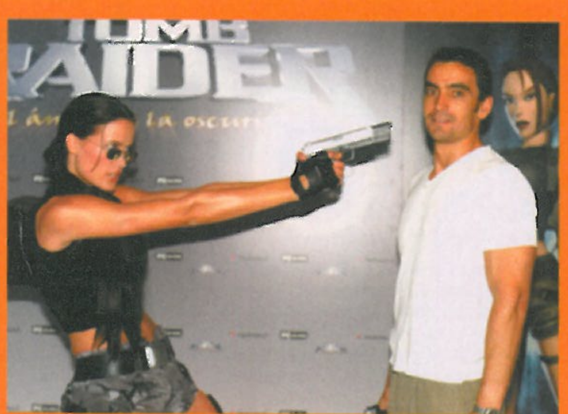
LARA POSÓ CON EL PÓSTER de HC, y nos dijo que le encantaba.

...Y NUESTRO DIRECTOR, CUMPLIENDO CON LA TRADICIÓN

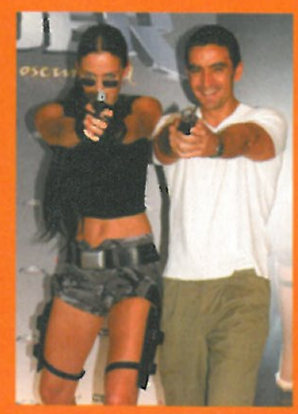
Como siempre, a nuestro director le faltó tiempo para acudir raudo a conocer a Jill e inmortalizar el instante como ha hecho con todas las modelos anteriores. Lo que no esperaba es que ella se cabreara al enterarse de que no era la primera Lara con la que posaba, y hubo un momento en que casi nos deja sin jefe (para suer... er, desgracia nuestra). Menos mal que al final logró convencerla de que ella era la mejor...



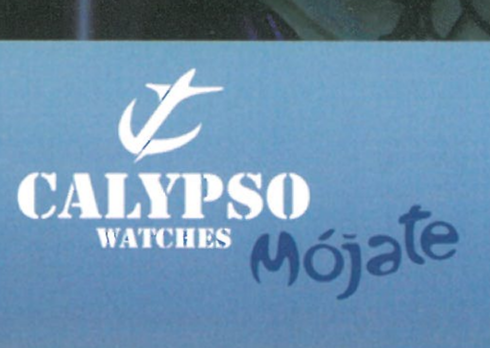
PARA MÍ O PARA NADIE. "¿Así que ha habido otras antes, eh?"



DIME QUE SOY LA MEJOR. Menudas las gasta la amiga Jill. Nuestro "dire" le cantó hasta las serenatas de la tuna.



TAN AMIGOS. Al final, todos felices. Y el "dire", encantado.


CALYPSO
WATCHES
Mójate

PRESENTACIÓN -XBOX

Búscate tres compañeros y salva el mundo

Estuvimos en los estudios de Climax, donde se desarrolla «Sudeki», un RPG que romperá moldes.

Hace unas semanas, Microsoft nos invitó a visitar los estudios de Climax en Pourtsmouth, donde se está desarrollando «Sudeki», uno de los títulos más prometedores de Xbox. Será un juego de rol en el que no controlaremos a uno, sino a cuatro guerreros: Tal, Buki, Elco y Ailish. Podremos alternarlos en cualquier momento, y tendrán habilidades diferentes que les ayudarán a derrotar a las fuerzas de la oscuridad mientras recorren escenarios alucinantes. Y es que el apartado técnico será uno de sus puntos fuertes, no sólo por sus enormes niveles con cientos de personajes, sino por un innovador estilo de combates en tiempo real, que alternarán el "tiempo bala" con espectaculares combos. Seguro que esta noticia os ha sabido a poco, así que no os perdáis nuestro preestreno del próximo número.



NUESTRO GRUPO lo formarán Elco el inventor, Buki, algo así como una mujer-gato cazadora, Ailish la hechicera y el guerrero Tal.

TAL será el líder del grupo. Es un guerrero del bando de la luz que, a medida que avancemos en el juego, se verá obligado a combatir contra su lado oscuro. Sin embargo, le espera una gran sorpresa.



EL TIEMPO BALA le dará al juego un innovador toque cinematográfico a este juego de rol.



LOS COMBATES tendrán un ritmo frenético, al poder alternar el control de los personajes.



CONVERSIÓN-GAMECUBE

¡Ya está la "bola" dentro del "cubo"!

Los luchadores de «Dragon Ball Z: Budokai» volverán a la carga en el mes de octubre.

¡Anda que no hay fans de Goku y compañía repartidos por el mundo consolero! Hasta ahora, sin embargo, sólo los jugones de PS2 habían podido disfrutar de «DBZ: Budokai», un juego que obtuvo un éxito rotundo: ya va por los 3 millones y medio de unidades vendidas. Es por eso que este título va a aterrizar también en GameCube conservando todas sus virtudes, como por ejemplo sus cinco modos de juego. Entre ellos destacarán el Modo Historia, en el que podremos revivir algunos momentos de la serie, y el Torneo, que enfrentará a los 23 personajes más célebres del universo "Dragon Ball".

Además, esta versión mantendrá su aspecto "cel shading" y será muy fiel a la serie, pues cada luchador contará con sus ataques característicos. Eso sí, todavía contáis con un par de mesecitos para poneros en forma.

INTERNET ON

Star Wars se pasa por internet

«Knights of the Old Republic», el próximo juego de rol para Xbox basado en el universo "Star Wars", no sólo tiene una pinta fantástica, sino que además contará con la posibilidad de conectarse a Xbox Live! para descargar contenidos, como armas, ítems y otras opciones.

Los juegos para móviles arrasan

Por si aún os quedaba alguna duda de que los nuevos videojuegos para teléfonos móviles tienen mucho futuro, ahí tenéis la última cifra de descarga de juegos dada por Movistar E-moción: ¡140.000 juegos cada mes en España! Para que os hagáis una idea, pocos juegos para consola alcanzan semejante cifra... ¡durante todo el tiempo que están en las tiendas!

¿17 webs para un sólo videojuego?

Pues sí, Codemasters tira la casa por la ventana al crear todas esas páginas para promocionar su nuevo simulador de fútbol «Club Football», un juego que contará con 17 versiones



EN DESARROLLO-PS2 Y XBOX

¿Os apetece un juego "en familia"?

«Mafia», el exitoso y polémico título de PC, tendrá su versión consolera en otoño.

Como hemos visto en tantas películas, los años 30 fueron muy duros en América, sobre todo para los aficionados al "botellón" (la ley seca, ya sabéis...). Las familias de gángsters luchaban por el control de las ciudades, y eso es ni más ni menos lo que va a recrear «Mafia», un violento juego de acción en 3D, que nos situará en la ciudad de Lost Heaven. Allí trabajaremos para la familia Salieri, y tendremos que cumplir un total de 20 misiones diferentes. Durante estos "trabajitos", bastante peliagudos todos ellos, nos veremos las caras tanto con la policía como con los Morello, la familia rival, e incluso tendremos que conducir diferentes vehículos de la época de los gángsters.



LA ACCIÓN será el principal ingrediente de este juego de gángsters, que llegará a ser bastante sanguinario en algunos momentos.



TOMMY ANGELO, a priori un simple taxista, será el protagonista de esta salvaje historia, más propia de una película de cine negro.



"Cuando hace tiempo corría en la Fórmula 3000, no teníamos acceso a vueltas de reconocimiento y entrenamientos como en la actual Fórmula I, así que tenía que aprenderme los circuitos jugando con mi PlayStation."

Fernando Alonso, piloto español de Fórmula I

LINE

centradas en otros tantos equipos de fútbol, como el Real Madrid y el Barcelona. Si queréis verlas, entrad en: **www.codemasters.com /realmadrid** y **www.codem asters/fcbarcelona**.

■ Movistar ofrece la tecnología i-mode

Aunque hace unos meses hubiera parecido un sueño, en España ya están a la venta los primeros móviles con i-mode, la tecnología de acceso a Internet más moderna y completa, hasta ahora sólo disponible en Japón y EE.UU. Si compráis uno de estos modelos, ya mismo tendréis acceso de alta velocidad a más de 100 programas, juegos, y otros contenidos en E-moción.

■ Más niveles para «Wolfenstein»

Si tenéis este juego para Xbox y disponéis de acceso a Xbox Live!, ya tenéis la posibilidad de descargar en vuestra consola 3 fases nuevas para el juego. Entre ellas está el nivel "Safe", un nivel multijugador en el que deberéis cooperar para haceros con ciertos documentos secretos ocultos en una fortaleza.

WEB DE MODA

http://pages.es.ebay.com/games-index.html

Para aquellos a los que les interese eso de encontrar "gangas" en el mundo de las consolas, o quieran vender algún juego que ya no usen, no hay nada mejor que esta web española de subastas.



Si no te convence, visita:

- www.torneosonline.com
- www.apple.com/trailers
- www.enterthematrixgame.com

en voz baja

por javier abad

➔Y yo que me las prometía felices pensando que durante estos meses de verano me iba a librar de todo el "follón" de rumores y cotilleos. ¡Pues de eso nada! ¿Un ejemplo? Ahora que **Beckham** está tan de moda, me he enterado de que **los señores de «FIFA» le han tocado varias veces para "fichar" por su juego,** pero la nueva estrella del Madrid pedía varios millones de euros por prestarles su cara bonita. Vamos, que Ronaldinho es más feo, pero también sale más barato...

➔Otro comentario sin desperdicio es el que habla de la respuesta de Nintendo a PSP, la consola portátil de Sony. He oído que **preparan una nueva Game Boy con una pantalla más grande** para hacer frente a la nueva competencia en un mercado hasta ahora suyo y sólo suyo.

➔Se cuenta también que, en el pasado E3, hubo varias compañías privilegiadas **a las que Sony les pasó las especificaciones de PS3,** para que puedan ir trabajando en el diseño de nuevos juegos. Se dice, además, que la nueva consola **será compatible con los juegos de PS2,** pero no con los de PSone.

➔Para terminar, un apunte sobre el futuro de «Tomb Raider» en PS2. Es muy posible que «El Ángel de la Oscuridad» sea sólo **el primero de una trilogía de juegos de Lara,** y también que sus creadores vuelvan a los orígenes de la saga, sobre todo en la aparición de **dinosaurios** con ganas de merendar arqueóloga.



LOS DINOSAURIOS volverán a aparecer en los próximos capítulos de «Tomb Raider».

¿Sabes cuántas unidades de la saga «Gran Turismo» se han vendido en la historia en PS y PS2?

RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

EN DESARROLLO-PS2 Y XBOX

No podrán quitarnos... ¡¡la libertaaad!!

«Freedom Fighters» nos traerá toda la acción de la guerra de guerrillas urbana.

En un futuro alternativo, los rusos dominan América y han raptado a vuestro hermano. ¿Vosotros qué haríais? Seguro que lo mismo que el protagonista de este juego: enfrentaros a quien sea necesario con tal rescatarlo. Y si conseguís reunir un equipo que os ayude, genial, ¿verdad?. Pues esta es la idea de «Freedom Fighters», un juego en el que tendremos que librar una guerra de guerrillas contra el gran ejército rojo, liderando a un pequeño grupo revolucionario.

Nosotros ya lo hemos probado, y aunque no saldrá hasta finales de septiembre, su acertado toque estratégico (podremos dar órdenes a nuestros compañeros) y sus gráficos nos parecieron "requetebuenos". El mes que viene os daremos un preestreno.



HASTA 12 COMPAÑEROS se unirán a nosotros... si tenemos el carisma necesario, claro.



LAS ÓRDENES que podremos dar serán proteger una zona, atacar, esperar y cosas por el estilo.

CHRISTOPHER STONE, el protagonista del juego, será un fontanero (no, no será un primo de Mario) convertido en revolucionario para salvar a su pobre hermano.

NUEVO JUEGO-PS2

Jack Wade aún no ha colgado las armas

«Headhunter» tendrá su esperada segunda parte a finales de este año.

Un cazarrecompensas nunca descansa. Y si no, que se lo digan a Jack Wade, que año y medio después de su primera aventura en Dreamcast y PS2 volverá "al tajo" en Navidad con «Headhunter Redemption». Sin embargo, él no será el único héroe de esta aventura de acción, pues contará con la ayuda de Leeza X, una "discípula" a la que controlaremos en gran parte del juego. Igual que en la primera parte, no faltarán los "paseos" en moto ni las fases de infiltración. ¡Qué ganas de tenerlo!



LEEZA X será el nuevo personaje al que controlaréis durante la aventura.



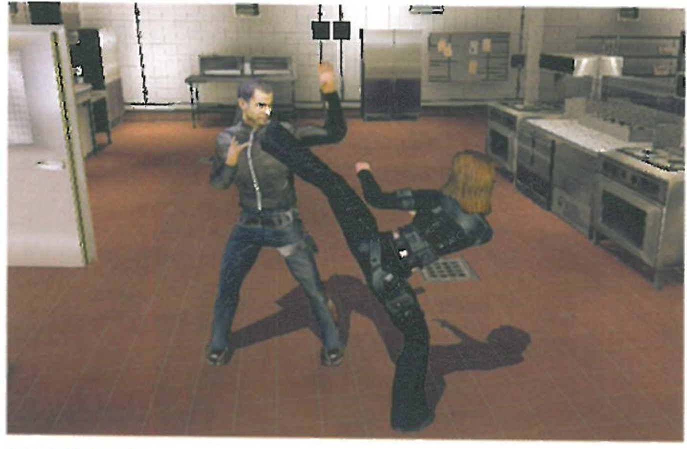
LA INFILTRACIÓN se convertirá en un elemento primordial de la misión.

EN DESARROLLO-PS2 Y XBOX

¡Tengo a Jennifer Garner en mi casa!

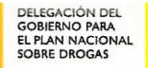
"Alias", la serie que protagoniza este "bellezón", tendrá su propio juego.

Jennifer Garner no sólo es la morenaza que acompañaba a Ben Affleck en "Daredevil", sino también la protagonista de la serie "Alias", que se ha estado emitiendo en Tele 5. Pues bien, Acclaim va a trasladarla a PlayStation 2 y Xbox en noviembre, convertida en una aventura de infiltración en tercera persona en la que tendremos que hacer buen uso de nuestras habilidades (como hablar, luchar cuerpo a cuerpo, disfrazarnos, escondernos tras las esquinas y cosas por el estilo) para llevar a cabo todo tipo de misiones secretas.



LOS MODELOS de los personajes van a estar muy cuidados. Por supuesto, Jennifer Garner va a ser igual de escultural en el juego que en la realidad.





PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

ABRE LOS OJOS

las drogas pasan factura

El **alcohol** mata cada año a 2.000 jóvenes en accidentes de tráfico. La **cocaína** ya causa más urgencias hospitalarias que la heroína. El **éxtasis** produce daños cerebrales. Fumar **porros** además multiplica los efectos del tabaco. Si crees que tomar drogas no te perjudica, entonces infórmate sobre sus consecuencias.

www.sindrogas.es 902 16 15 15

¡¡29 millones!!
Esta espectacular cifra se reparte así: 10 millones de la primera entrega para PSone, 8 millones de «GT 2», también para PlayStation, y 11 millones de «GT 3 A-Spec» para PS2.

PRÓXIMO LANZAMIENTO – PS2 Y XBOX

Vuelve la aventura

En octubre vamos a poder disfrutar de «Broken Sword: The Sleeping Dragon».

El rey de las aventuras gráficas se va a pasar por fin a la nueva generación con esta tercera entrega de la saga, en la que dos personajes, George Stobbart y Nicole Collard, recorrerán el Congo, Praga, París y otras localizaciones para desvelar los secretos del Dragón Durmiente. La investigación minuciosa en tercera persona de los escenarios seguirá siendo la clave para resolver las situaciones.



NICO y su novio, George Stobbart, van a protagonizar el estreno de este clásico de las aventuras en PS2 y Xbox.

EL ASPECTO GRÁFICO del juego será así de espectacular gracias a su nuevo motor gráfico.

EN DESARROLLO – XBOX

¡Trata de mejorarlo!

«Rallisport Challenge» prepara una segunda entrega con novedades tan jugosas como la opción de juego online.



EL NÚMERO DE COCHES y circuitos será mayor que en la primera entrega.



EL JUEGO ONLINE multiplicará las posibilidades de diversión de este título.

¿Quién no ha bromeado alguna vez con sus colegas imitando al bueno de Luis Moya? Pues ahora que ya no acompaña a Carlos Sáinz es el momento de subirlo en vuestro coche. Y claro, una gran forma de hacerlo será jugando a «Rallisport Challenge 2», que saldrá a las pistas de carreras en noviembre, e incluirá algunas novedades de lo más interesante. En esta segunda entrega, el número de coches y circuitos será notablemente mayor, y por las primeras imágenes que hemos visto, alcanzarán bastante calidad.

Y otra gran noticia es que podremos competir en Xbox Live con jugones de todo el mundo, así que por fin podremos demostrar si realmente somos unos maestros del volante.

EN DESARROLLO – GAME BOY ADVANCE

Mamá está en el bolsillo

«Los Sims» preparan nuevos desafíos para su estreno "portátil" en diciembre.

Ojalá todas las familias fueran tan manejables como los Sims. Imaginaos lo fácil que sería montar a todos en el coche y largarse de veraneo. Y más ahora, que van a hacer su aparición en GBA. Esta versión portátil saldrá en Navidad, y seguirá la línea de la original, invitándonos a crear nuestro propio Sim y a controlar su vida y necesidades. Y lo bueno es que, además de las tareas habituales (buscar trabajo, comprarse una casa...), en el juego se incluirán nuevas experiencias, como adoptar mascotas o salir de marcha.



ESTA VERSIÓN tendrá elementos exclusivos, como personajes y objetos nuevos, o divertidos minijuegos que aprovecharán la conexión con GC.

LANZAMIENTOS AGOSTO

	8 AGO	15 AGO	22 AGO	29 AGO
MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER – PS2 (Acción)	■			
ATV OFF ROAD FURY 2 – PS2 (Velocidad)		■		
CHOPLIFTER: CRISIS SHIELD – PS2 (Acción)		■		
LA GRAN EVASIÓN – PS2 (Acción)		■		
FUTURAMA – PS2 (Acción)			■	
XGRA – PS2 (Velocidad)			■	
KINGDOM HEARTS (PLATINUM) – PS2 (RPG)				■
RATCHET & CLANK (PLATINUM) – PS2 (Plataformas)				■
WRC II EXTREME (PLATINUM) – PS2 (Velocidad)				■
MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER – XBOX (Acción)	■			
LA GRAN EVASIÓN – XBOX (Aventura)		■		
LOS PIRATAS DEL CARIBE – XBOX (Aventura)		■		
TOP ANGLER – XBOX (Deportivo)		■		
FUTURAMA – XBOX (Acción)			■	
XGRA – XBOX (Velocidad)			■	
NEXT GENERATION TENNIS – XBOX (Deportivo)				■
TOP ANGLER – GC (Deportivo)		■		
XGRA – GC (Velocidad)			■	
SUV MANIA – PSONE (Acción)	■			
TREASURE PLANET – PSONE (Plataformas)				■
WRC ARCADE (PLATINUM) – PSONE (Velocidad)				■
SIM CITY – GBA (Estrategia)	■			
ROCKET POWER ZERO GRAVITY ZONE – GBA (Acción)		■		
RUGRATS GO WILD – GBA (Aventura)		■		

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante este mes. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan sido comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.

MOVILSPIDER.net

Pídelo por SMS al **7667** o en el 906.885.374

NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

CITAS

¿A quién no le gustan las citas? Envía la palabra CITA296 al 7667 y recibirás citas al instante, incluso de famosos. También puedes probar con el nombre de algún famoso.

Ejemplo: CITA296 MADONNA

PIROPOS

Envía simplemente PIROPO296 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!. Prueba también con diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA, etc...

Ejemplo: PIROPO296 VERDE

CHISTES

¿Aburrido? ¿Te hace un buen chiste para contar a tus amigos? Envía CHISTE296 al 7667 y al instante podrás reírte con tus amigos. Prueba también las categorías: MACHISTA, LEPE, VERDE, etc...

Ejemplo: CHISTE296 VERDE

CHIQUI CHIQUI-CHIQUI

Una chica te espera inquieta en su dormitorio...

Para llegar hasta ella tendrás que pasar por unas aventuras.

¿Serás capaz?

Envía CHIQUI296 al 7667 para empezar la aventura.

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro. JUEGO AVENTURAS

INSULTOS

¿GANAS DE INSULTAR? Envía INSULTO296 al 7667 y deja cortado al más chulillo con los insultos más ingeniosos. Prueba también las categorías: TU MADRE, FEOS, INTELIGENCIA, etc...

Ejemplo: INSULTO296 TU MADRE

TRIVIAL

¡JUEGA Y GANA! Hay preguntas para todos: MÚSICA, DEPORTE, POLÍTICA, ARTE, CIENCIA, HISTORIA Y OCIO. Envía el texto TRIVIAL296 al 7667 y si pasas el nivel 5 tendrás un...

¡PREMIO SEGURO!

Licencia: SGAERMV&M/503/04/8014



Powered by Teamovil S.L.

IMAGENES

Como hacer un pedido

Por SMS (mensaje): Envía IMAGEN296 y la referencia al 7667

Ejemplo: IMAGEN296 963841

Por TELÉFONO (mensaje): LLama al 906.885.374, marca la referencia y tu número de móvil.

LOS MÁS DESTACADOS

963841	964932	964800	964533	965007
964287	964922	964664	965008	964548
963790	964754	964966	964953	964768

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

964807	964757	964839	964826	964824	964829	964721	964690	964647				
964882	964869	964866	964858	964836	964820	964811	964804	963700				
964765	964098	963746	963780	963846	964442	964639	964138	964597				
964291	963927	964272	964424	964077	964167	964602	964766	964598				
963880	964812	964099	963997	963921	964426	964761	964545	964921				
964549	963908	964917	963971	964394	964789	963612	964404	964117	964758	964973	964837	963824
964817	964692	964719	964863	964391	964974	963703	964384	964911	964788	964941	964955	964977
963901	964686	964568	964018	964546	963006	963920	963253	963968	964396	964104	963275	964733
963764	963720	963717	964556	964211	963474	963254	964386	964923	963797	963273	963987	964651
964139	963963	964270	964619	964249	963673	964127	963832	964353	964359	964363	964002	965009

IMAGENES

Envía simplemente IMAGEN296 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor. Ejemplos: IMAGEN296 SHIN CHAN · IMAGEN296 PS2

LOGOS

Envía simplemente LOGO296 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor. Ejemplos: LOGO296 NO FEAR · LOGO296 GAMECUBE

TONOS

Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO296 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO296 INTERPRETE. Ejemplos: TONO296 RICKY MARTIN · TONO296 BYE BYE

¡Ahora puedes pedir cualquier TONO, IMAGEN ó LOGO sin saber la referencia y en cualquier momento!

BUSCADOR La manera más fácil de encontrar lo que buscas

TONOS

Como hacer un pedido

Por SMS (mensaje): Envía TONO2596y la referencia al 7667

Ejemplo: TONO296 966512

Por TELÉFONO (mensaje): LLama al 906.885.374, marca la referencia y tu número de móvil.

LOS MÁS DESTACADOS

1. Zanarkand - DANCE/TECHNO — Ref. 966512
2. Bring Me To Life - BSO DAREDEVIL — Ref. 966637
3. El Novio De La Muerte - HIMNO LEG. — Ref. 966666
4. Shin Chan (estrofa)- TELEVISIÓN — Ref. 966822
5. Super Mario Bros. - VIDEOJUEGO — Ref. 965530

EXITOS TOP 40

966780 Que Corra El Aire - OT2
966730 Puedes Contar Conmigo - POP NAC.
966705 Bonito - POP NACIONAL
966802 No Te Escaparás - POP NACIONAL
966733 American Life - POP INTERNACIO.
966741 All About Loving You - ROCK INTER.
966799 Una Emoción Para Siempre - POP N.
966763 En El 2000 - POP NACIONAL
966774 Qué Más Da - POP NACIONAL
966747 Veinte Mariposas - POP NACIONAL

POP/ROCK INTERNACIONAL

966617 8 Miles - CINE/RAP
966813 One Heart - POP
966507 Lose Yourself - RAP
966804 Get Over You - POP
966803 Mundian To Bach Ke - POP
966708 Sing For The Moment - RAP
966812 U Make Me Wanna - POP
966678 Superman - RAP
967101 Satisfaction - ROCK
967100 Paint It Black - ROCK
966335 It Just Won´t Do - POP
966186 Without Me - RAP
966840 How Soon Is Now? - POP
966220 Smoke On The Water - ROCK
966956 Start Me Up - ROCK
966801 Whisper - ROCK
965012 Enter Sandman - ROCK

DANCE/TECHNO

966601 Tu Es Foutu
966837 Heaven's Gate
966270 Radical
966306 Lethal Industry
966214 Flying Free
966815 Running On Empty
965950 Played A Life (Bongo Song)
965865 Infected
966570 Libertine

POP/ROCK NACIONAL

966560 Sambame - POP
966571 No Me Llames Iluso - POP
966811 Tu Actitud - OT2
966792 Bye Bye - POP
966642 Cada Vez Que Estoy Sin Tí - POP
966839 Me Pones A Cien - POP
966838 La Madre De José - POP
966650 Ni Más Ni Menos - RUMBA
966810 Que No Me Pierda - POP
966646 Devuélveme A Mi Chica - POP
966609 Son Ilusiones - POP
966795 As De Corazones - POP
966697 La Muchacha Turca - POP
966796 Se Despierta La Ciudad - POP
966794 Tú Serás Pa Mí - OT2
966583 Ratones Coloraos - RUMBA
966098 Que La Detengan - POP
966546 ¿Sábes? - POP
966075 Torito Guapo - RUMBA
966799 Una Emoción Para Siempre - POP
966798 Si Los Ángeles Se Rinden - OT1
966833 Caramelo - POP
966561 Hijos De Caín - ROCK
966246 Jesucristo García - ROCK
966737 Calavera - ROCK
966074 Me Estoy Quitando -ROCK
966808 Extrema Y Dura - ROCK
966841 Hemoglobina - ROCK
966623 Dime - EUROVISIÓN
966750 Jaleo

VIDEOJUEGOS

966411 Half Life
966406 Commando
966403 BombJack
966418 Spy Hunter
966582 Fifa 2003 (In My Mind)
967095 The Legend Of Zelda
966420 Unreal Tournament
966407 Crash Bandicoot

CINE/TV

966264 La Muerte Tenía Un Precio - CINE
965956 El Último Mohicano - CINE
966819 Mucho Pocho - TV (HG)
966831 Looney Tunes - TV
965002 Misión Imposible - CINE
966536 Shin Chan (estribillo) - TV
966620 Mazinger Z - TV
965566 Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV/CINE
966806 Loca - TV (HG)
966596 CSI - TV
966805 Pokemon
966575 Doraemon

HIMNOS

966641 PP (Partido Popular)
965007 Himno Nacional De España
966273 Centenario Real Madrid
966700 La Internacional Comunista
966793 Centenario Atlético De Madrid

LOGOS

Como hacer un pedido

Por SMS (mensaje): Envía LOGO296 y la referencia al 7667

Ejemplo: LOGO296 961162

Por TELÉFONO (mensaje): LLama al 906.885.374, marca la referencia y tu número de móvil.

961162 · 961140 · 961177 · 961193 · 961133

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

961206	961217	960471	960112
961213	960987	960732	961130
960836	960703	960889	961214
960890	961226	960943	961051
961151	961146	960576	961050

MILOGO

¡¡Se original y crea tu propio logo!!

1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO296 TEXTO REF. LETRA REF. ICONO al 7667



Ejemplo, si escribes: MILOGO296 ALFREDO 112 315 y lo envías al 7667.

← Recibes este fantástico logo

Para recibir solo un icono, envía MILOGO296 referencia Ej.: MILOGO296 304 →

Tipos de letra

Normal 105	Terror 112
101	Celta 102
A Mano 106	Romano 109
Cursiva 103	Robot 107
Gotica 108	Bailando 110
Tuning 104	COMIC 111

Iconos

320	303	311
315	302	321
304	306	317
318	342	307
331	324	316
352	301	326

NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715), ERICSSON (T39, T65 y T66), SAMSUNG (N500, N600, N620, R210S, S300, T100, T108, T400,V100 y V200 (logos solo como imagenes de mensaje)), SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45,M50). Sólo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s). Sólo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260), SAGEM (Serie 9xx y 3xxx) y PHILIPS (casi todos los modelos).
Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38. Apdo. Correos 276. 03590 Altea.
Precio por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.). Coste SMS 0,90 Euros + IVA

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

Regala el póster con los 200 Pokémon



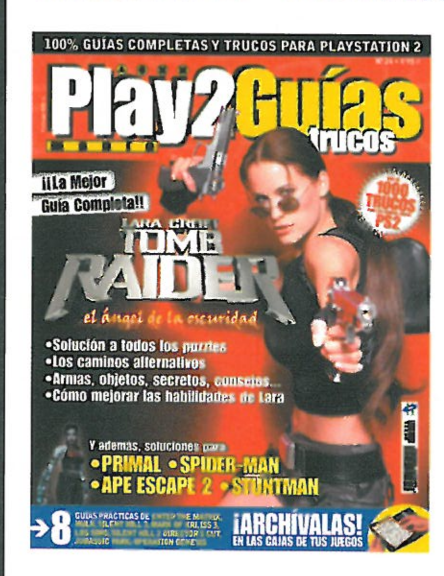
¡Qué regalazo! Nintendo Acción regala un póster gigante con los 200 Pokémon de «Rubí y Zafiro». ¡Así los descubriréis antes que nadie!

En portada. La estrella del mes es «Rubí y Zafiro», por supuesto. En N.A. encontraréis una completa review del juego, con las pantallas e imágenes más espectaculares. Además, no os perdáis el reportaje especial con los nuevos juegos de vuestros héroes favoritos, con lo último sobre «Dragon Ball», «Mario Kart», «Soul Calibur» y otros titulazos en GC.

La Revista Pokémon os da 50 estrategias para empezar con buen pie la nueva aventura por el mundo de Hoenn. No podéis perder esta oportunidad de conocer claves y truquillos antes que nadie

→ PLAY2MANÍA GUÍAS Y TRUCOS

Guía completa del nuevo Tomb Raider



El regreso de Lara Croft a nuestras consolas es un desafío muy grande, pero los chicos de Play2Manía os han preparado la mejor guía completa del mercado. Encontraréis la solución a todos los puzzles, caminos alternativos, armas, objetos, habilidades, ¡todo! «El Ángel de la Oscuridad» por fin va a dejar de tener secretos para vosotros...

4 soluciones completas. Además, en esta guía también podréis consultar las guías completas de «Primal», «Spider-Man», «Stuntman» y «Ape Escape 2».

Y también las secciones habituales. No sólo responden vuestras dudas, sino que encontraréis más de 2000 trucos y 7 mini-guías para «Enter the Matrix», «Hulk» o «Los Sims», entre otras.

→ MICROMANÍA



La nueva era de la estrategia

Preview de «Empires»: Micromanía os ofrece un adelanto en primicia del juego que será el nuevo referente en el género de la estrategia, «Empires: Los Albores de la Era Moderna». También encontraréis las previews del esperado «Halo» para PC y el nuevo «FIFA 2004».

Reportaje Juegos de Acción: Con la información más actualizada de los juegazos en desarrollo: «Far Cry», «Doom III», «Half-Life 2»...

El regreso de Lara en «Tomb Raider: Ángel de La Oscuridad» merece una exhaustiva review. También en review «Flight Sim. 2004», «Starsky & Hutch» y «Warcraft III: Frozen Throne».

→ ESPECIAL MICROMANÍA



Libro de Soluciones y Trucos para PC

Una genial recopilación con soluciones y trucos para los juegos más vendidos de PC.

14 Soluciones Completas: «Enter the Matrix», «GTA Vice City», «Praetorians», «Los Sim Superstar», o «Splinter Cell».

20 Guías Rápidas: «Wolfenstein Enemy Territory», «Hulk», «Delta Force Black Hawk Down», «Bloodrayne», y muchos más

Más de 500 trucos con todo tipo de secretos para todos los juegos más importantes.

Y además, de regalo, un CD-Rom con el juego completo original «Aztecas».

¿Reciclas Tus Emociones?



Sólo en Daily Price compramos los Videojuegos, CDs y DVDs que ya has disfrutado...

...para que puedas tener lo último



39.95 € 37.95 € 13.45 €

La cadena Daily Price te ofrece la mayor selección de videojuegos a precios pensados para tu bolsillo. Además, te los recompramos cuando los hayas superado.



más diversión por menos dinero

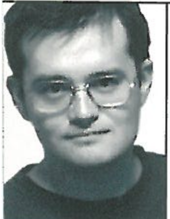
BUSCA TU TIENDA MÁS CERCANA E INFÓRMATE

902 157 418

CENTRAL DE FRANQUICIAS

www.daily-price.es

VELOCIDAD ■ NAMCO ■ Lanzamiento en Japón Otoño 2003 ■ Lanzamiento en España Navidades 2003



aquí Tokio

por christophe kagotani



➔ Hola, ¿cómo estáis? Espero que de vacaciones, como yo, que me he venido a París a pasar unos días. Como veis, ha sido llegar, ponerme la ropa de turista y darme a la buena vida. ¡Pero que conste que hice los deberes antes de salir de Tokio! **Me pasé por las oficinas de Namco,** donde conseguí información "calentita" de dos de sus nuevos juegos: **«R: Racing Revolution» y «Tales of Symphonia».** ¡Espero que os gusten tanto como a mí!

➔ Pasando a la actualidad japonesa, lo más comentado por allí es el **lanzamiento oficial de PS2 BB, el adaptador de banda ancha para jugar online.** Por el momento, el juego que más éxito ha tenido es **«Minna no Golf Online», que ha vendido 19.000 copias.** Le siguen «Nobunaga Online», con 17.000, y **«Final Fantasy XI», con sólo 1.800 unidades vendidas,** aunque hay que decir que no es una cifra total, porque este título llevaba ya un tiempo a la venta (se podía jugar utilizando el disco duro y la tarjeta Ethernet de PS2).

➔ Hay gente que está en contra de que se tenga que pagar una **suscripción mensual por jugar online a algunos juegos,** pero no todas las compañías tienen ese planteamiento. Capcom, por ejemplo, asegura que no piensa cobrar **ni un yen adicional a la gente que se compre «Resident** ▸▸



ESTA GENIAL SAGA DE COCHES volverá a las consolas con un lavado de cara total. El estilo arcade dejará paso a una forma de pilotaje que recordará a «GT3»

¡RUGEN LOS MOTORES!

R: RACING EVOLUTION

Aquí, en Japón, nos vuelven locos los coches y las chicas, así que imaginaos el revuelo que se ha montado cuando Namco ha anunciado la última entrega de «Ridge Racer», su famosa serie de velocidad, que ahora saldrá para todas las consolas.

LOS MODOS DE JUEGO

Carreras con historia

ESTA POPULAR SAGA DE VELOCIDAD, que hasta ahora era exclusiva de PlayStation y PS2, regresará a todas las consolas ofreciendo un buen número de modos de juego, algunos nunca vistos en la serie. El más destacado será Racing Life, una especie de modo historia. En él asumiremos el papel de Gena, una joven piloto que forma parte de una escudería y que competirá contra el resto de equipos. Nuestro principal rival será Rena, una chica con malas pulgas.



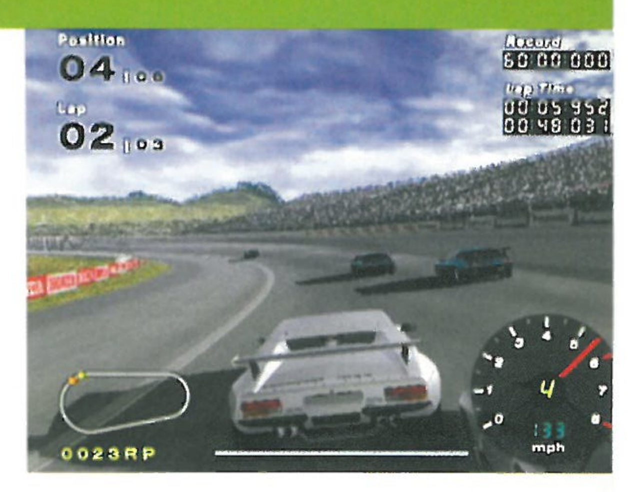




LOS COCHES

¡Por fin habrá modelos reales!

UN GARAJE LLENO DE COCHES REALES aparecerá por primera vez en la serie, sustituyendo a los vehículos ficticios de anteriores entregas. En el juego estarán presentes los fabricantes más prestigiosos, como BMW, De Tomaso Pantera o Subaru, y podremos pilotar sus mejores creaciones, desde el impresionante McLaren F-1, hasta esa "bestia motorizada" llamada Nissan Skyline GTR. Estos cochazos "volarán" sobre 11 circuitos reales, algunos tan populares como el dificilísimo trazado urbano de Mónaco, el mismo que recorren los pilotos en las carreras del mundial de Fórmula 1. ¡Alucinante!





« UNOS GRÁFICOS MUY REALISTAS Y UN GENIAL MODO HISTORIA SERÁN LOS PUNTOS MÁS DESTACADOS DE ESTA NUEVA APUESTA POR LA VELOCIDAD »



LOS COCHES Y LOS CIRCUITOS serán reales. Tanto unos como otros lucirán un aspecto gráfico alucinante. Observad esta toma del popular trazado de Mónaco.

LAS CARRERAS

Dos estilos distintos de pilotar

DURANTE LAS COMPETICIONES tendremos que pilotar sobre dos tipos distintos de pavimento: asfalto y arena. Esto nos obligará a dominar la conducción de dos maneras totalmente distintas. En los circuitos "normales", con la pista asfaltada, tendremos que exprimir toda la potencia de nuestro coche y apurar a tope las frenadas en las curvas, mientras que en los recorridos tipo rally la clave será dominar la técnica del derrape. Así la diversión de estas carreras se multiplicará por dos.

LA PROMOCIÓN

NAMCO VA A PROMOCIONAR ESTE JUEGO patrocinando al equipo Advan Kondo Racing, una escudería que participará en la edición de este año de Las 24 Horas de Le Mans, más concretamente en la categoría de prototipos. Abajo tenéis la imagen del coche que competirá en la prueba francesa (sí, es impresionante), un vehículo que cuenta con un poderoso motor Honda Mugen de última generación montado sobre un cuerpo Dome S101. ¡Esperamos que tengan suerte!



■ ROL ■ NAMCO ■ Lanzamiento en Japón **Agosto 2003** ■ Lanzamiento en España **Sin confirmar, aunque lo tiene difícil.**

aquí Tokio

Evil Outbreak», y eso es una gran noticia, que seguro que ayuda a que el juego a través de internet siga ganando adeptos.

→ Antes de despedir el tema del juego online, quiero comentaros que Taito ha anunciado que en Navidad lanzará **un juego de carreras por internet para PS2: se llamará «Battle Gear Skill»**, y estará basado en su popular arcade «Battle Gear 3».

→ Nintendo, por su parte, nos ha dado la grata noticia de que **está desarrollando también un nuevo «F-Zero» para Game Boy Advance.** Como era de esperar, su idea es que aproveche la **conectividad con GameCube** para añadir nuevas funciones y extras a «F-Zero GX», la versión para la consola "mayor".

→ Nos quedamos en Nintendo, porque también **han dado fecha para «Mario Golf Toadstool Tour» (GC).** Estará disponible en tierras niponas el próximo día 5 de septiembre, y costará 6800 yen.

→ Antes de despedirme, os voy a comentar que **«Silent Hill 3» por fin se ha puesto a la venta en Japón.** Como sabréis, por una vez se lanzó antes en Europa, aunque los usuarios nipones han tenido la compensación de que **el juego viene con un CD de la banda sonora** (incluye una canción que no aparece en la aventura). Además, **también se ha lanzado un DVD especial** que contiene trailers, ilustraciones, finales y más de 200 minutos de material de la serie «Silent Hill». ¡Que paséis buenas vacaciones!



«SILENT HILL 3» se ha convertido en uno de los éxitos del verano en Japón.



ESTOS PEQUEÑOS GUARDIANES deben colaborar entre sí para poder salvar su planeta. En su viaje les esperan otros personajes, puzzles y multitud de peleas.

ROL DE DIBUJOS ANIMADOS

TALES OF SYMPHONIA

Una de las ventajas de Japón (aparte de que el sushi sale más barato) es que aquí el rol es un género que levanta pasiones. Tanto es así, que tenemos sagas verdaderamente míticas de las que se habla muy poco en occidente. Esta es una de ellas...

LA SERIE "TALES"

Rol muy peleón

ESTA SAGA DE JUEGOS DE ROL causa furor en Japón: ya antes de esta nueva entrega para GC, triunfaron otras como «Tales of Phantasia» (SNES) o «Tales of Destiny» (PSone). En «Tales of Symphonia» tendremos que ayudar a los tres personajes principales, Lloyd Irving, Collet Brunel y Genius Sage, a salvar Silvaland, un mundo que está directamente ligado a la dimensión paralela de Teseila. Ahora se ha perdido el equilibrio entre ambos, y así comienza la aventura.







ASÍ SE JUEGA

Hablando nos entendemos

EL DESARROLLO tiene dos aspectos principales. En primer lugar, los combates mezclan los menús con las peleas en tiempo real. Nos podemos mover en un entorno tridimensional con cámara automática, más o menos como en un juego de lucha en plan «Virtua Fighter». Sin embargo, durante las partes de exploración lo importante es que nuestros compañeros se lleven bien, y para ello debemos utilizar un sistema de conversaciones mediante frases predefinidas. Según las relaciones que obtengamos dentro del grupo, se desencadenarán unos eventos u otros (hay que acabar el juego varias veces para verlo todo).





« LOS GRÁFICOS EN CEL-SHADING VAN A PRESENTARNOS UN DESARROLLO CON MUCHOS COMBATES Y DIÁLOGOS ENTRE LOS DISTINTOS PERSONAJES »



LOS GRÁFICOS lucirán un atractivo diseño de personajes, y además van a estar tan cuidados, que podremos flipar con los efectos que habrá durante los combates.

EL PLANO TÉCNICO

Son cabezones, pero están de moda

LOS GRÁFICOS EN "CEL SHADING" continúan arrasando entre los juegos de rol más modernos. Además, en este caso se ha adoptado la estética "super deformed", o sea, que los personajes sean pequeños y cabezones, como es costumbre en toda la saga (recordad que se trata de la quinta entrega). A diferencia de otros capítulos, en los que había secuencias de animación en plan "anime" tradicional, las escenas introductorias van a mantener el look general en 3D usando el motor del juego. Por cierto, la música será de "Day After Tomorrow", un famoso grupo japonés.

EL LANZAMIENTO

LA SALIDA DE ESTE JUEGO en Japón va a ser todo un acontecimiento. Se va a sacar una edición especial de GameCube en color blanco con una imagen del protagonista sobre la carcasa. Además, acaba de crearse "Namco Tales Studios", un nuevo grupo de programación exclusivo para esta saga.



¡CUATRO BOMBAZOS DE PELÍCULA!

LOS DATOS QUE DEBÉIS SABER

- Fecha de lanzamiento de los juegos: **Finales de 2003**
- Formatos para los que salen: **PlayStation 2, GameCube y Xbox**
- Tipos de juego: **Aventuras de acción y shooters**
- Compañías desarrolladoras: **Electronic Arts, Atari y LucasArts**



LOS JUEGOS

Cuatro éxitos en cartelera



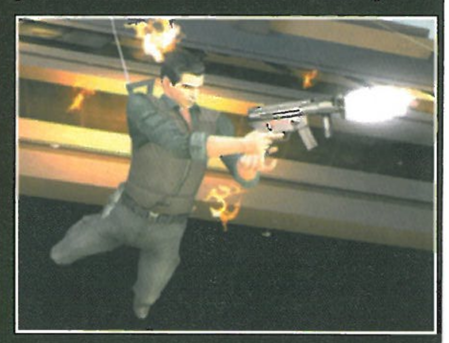
TERMINATOR 3
Arnold Schwarzenegger vuelve a enfundarse el traje de cyborg para salvar a John Connor en este espectacular shooter aventurero.



EL RETORNO DEL REY
Mejores gráficos, más personajes, nuevas misiones y la misma fidelidad a la película. Esta aventura superará el éxito de la anterior.



STAR WARS: REBEL STRIKE
Todas las grandes batallas de la primera trilogía con una calidad gráfica jamás vista. ¡Y esta vez se incluirán también fases a pie!



007: EVERYTHING OR NOTHING
No está basado en ninguna película en concreto, pero todo el espíritu Bond va a estar en este juego... ¡ahora en 3º persona!

MÁS ÉXITOS DE HOLLYWOOD QUE LLEGAN A LAS CONSOLAS

ESTOS SÍ SON JUEGOS DE CINE

El cine y los videojuegos cada vez están más unidos, y la mejor prueba son los cuatro bombazos que os presentamos en este reportaje. Para empezar, una buena ración de máquinas cabreadas en el espectacular «Terminator 3», cuya película acaba de estrenarse en nuestro país. Seguimos con la esperadísima nueva entrega de "El Señor de los Anillos", que al igual que el próximo film, que se estrenará en Diciembre, se llamará «El Retorno del Rey». Después llega un nuevo capítulo de la inagotable "Guerra de la Galaxias" con una fidelidad a los films impresionante. Y por último, una nueva aventura consolera del agente James Bond, con una cambio de registro que os dejará alucinados. ¿Estáis listos? Pues... ¡¡que empiece la sesión!!



LOS CYBORGS controlados por la computadora SkyNet intentarán acabar con la vida de John Connor. De nosotros (y de nuestra buena puntería) dependerá que no lo consigan.

PS2•GC•XBOX

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

Estalla la guerra contra las máquinas

■ **Compañía:** Atari ■ **Género:** Shooter subjetivo ■ **Lanzamiento:** Noviembre 2003

■ **LA VIDA DE JOHN CONNOR VUELVE A ESTAR EN PELIGRO** en "Terminator 3". El ejército de las máquinas ha abierto un agujero temporal para enviar hasta nuestros días a la Terminatrix, un robot con aspecto de mujer (¡y qué mujer!) cuya misión consiste en acabar con el futuro líder de la resistencia. Pero los humanos tienen una última oportunidad: aprovechar ese portal para enviar a otro Terminator, el modelo T-101, programado para que proteja a John cueste lo que cueste.

→ **NUESTRO PAPEL EN EL JUEGO** será el de este segundo Terminator, el mismo que Schwarzenegger interpreta en la película, y que debe eliminar cualquier amenaza sobre la vida de Connor. Para ello, tendrá que enfrentarse contra todo un ejército de androides salidos directamente de la factoría Cyberdyne (la fábrica de la que salieron los primeros Terminator) usando una clásica perspectiva en primera persona.

Pero no todo consistirá en apretar el gatillo. Una vez que "aterricemos" en el presente, el desarrollo nos llevará por más de 20 niveles que recrearán los mismos escenarios de la película (desde la cárcel a una clínica veterinaria del centro de Los Angeles) mientras tratamos de darle esquinazo a la T-X, nuestra implacable perseguidora.

→ **LAS HABILIDADES DEL TERMINATOR** estarán perfectamente reflejadas. Además de una resistencia sobrehumana y de la fuerza de nuestros músculos mecánicos, también podremos utilizar la visión por infrarrojos y el sistema de puntería automática que salían en las anteriores ▸▸







EN ESTE "SHOOTER" SUBJETIVO NUESTRA MISIÓN CONSISTIRÁ EN PROTEGER A JOHN CONNOR DE LA IMPLACABLE TERMINATRIX



SCHWARZENEGGER prestará su aspecto y su voz al T-101, el protagonista del juego, para darle más fidelidad con la peli.



PODREMOS VIAJAR AL FUTURO para acabar de una vez por todas con SkyNet, la computadora que lidera a las máquinas.



EL DESARROLLO seguirá una vista subjetiva en un 90% del juego. No se sabe si el 10% restante serán estos combates entre nosotros y la Terminatrix.

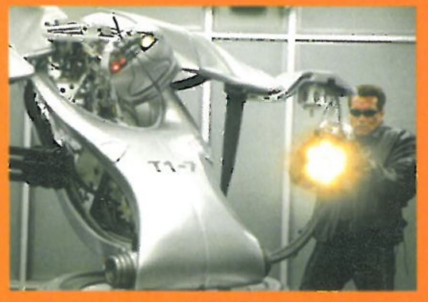
ASÍ SE VE EN EL CINE

Acción total para el verano

El 1 de agosto se estrenará en nuestro país la tercera entrega de Terminator, en la que "Schwarzie" tendrá que enfrentarse a un nuevo enemigo, más poderoso... ¡y sexy!



LA TERMINATRIX, interpretada por Kristanna Loken, será una rival feroz en la película... ¡y en las consolas!



TRASLADAR LA ACCIÓN al juego va a ser fácil. Las escenas de disparos son ideales para un "shooter subjetivo".



EL EJÉRCITO DE ROBOTS controlados por SkyNet también será uno de los enemigos más temibles del juego.



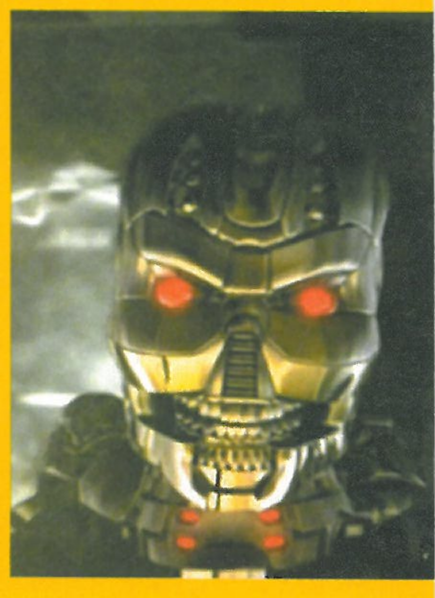
LOS DESTROZOS Y EXPLOSIONES serán abundantes, sobre todo durante la persecución por las calles de Los Ángeles en un camión de bomberos.





NUMEROSAS SECUENCIAS nos irán narrando un argumento que no sólo seguirá el de la película. ¡También habrá escenas nuevas!

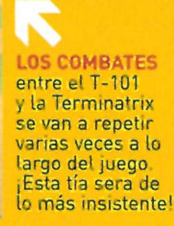




pelis. Y aún así, las vamos a pasar "canutas" cada vez que nos enfrentemos directamente a puñetazos con Terminatrix, porque será capaz de cambiar su aspecto, e incluso disparar rayos eléctricos o llamaradas con sus brazos. Por fortuna, vamos a contar con las 20 armas más sofisticadas de todos los tiempos, desde el típico lanzagranadas M202 hasta un arco láser diseñado por SkyNet.

EL ARGUMENTO NOS LLEVARÁ MÁS ALLÁ DE LA PELÍCULA, ya que se han rodado unos cuantos vídeos exclusivos, protagonizados por los mismos actores del film, que nos irán explicando los orígenes del Terminator a medida que avanzamos. Así podremos descubrir cómo las máquinas se hicieron con el poder, los humanos se rebelaron y después comenzó la guerra en todo el mundo. Por otra parte, todo hace presumir que en algunos niveles, que se desarrollarán en el futuro, vamos a tomar el papel del T-101 cuando aún luchaba del lado de los malos. Y lo mejor de todo es que podremos disfrutar del aspecto y la voz en castellano de Schwarzenegger (¡seguro que dice aquello de "hasta la vista, baby"!).

‹TERMINATOR 3› SALDRÁ EN LAS TRES CONSOLAS al mismo tiempo, pero no estará listo hasta el próximo mes de noviembre (coincidirá con el lanzamiento de "T-3" en DVD). Mientras tanto, podéis ir calentando motores con estas primeras pantallas y viendo la peli, que se estrena el primer fin de semana de agosto. ¡Va a ser uno de los bombazos del verano!





LOS COMBATES entre el T-101 y la Terminatrix se van a repetir varias veces a lo largo del juego. ¡Esta tía sera de lo más insistente!

EL ARSENAL DISPONIBLE va a incluir las armas más modernas, como el rifle AR15, e incluso algunas traídas del futuro.





HABILIDADES DE ROBOT

¡Este tío es una máquina!

Igual que cuando en la peli seguimos la acción desde los ojos del protagonista, el Terminator dispondrá de un modo de visión especial que le permitirá detectar a sus enemigos y apuntar automáticamente. Además, sus ojos cibernéticos incluirán un potente zoom, un contador de bajas causadas, toda la información sobre el arma que lleve equipada en cada momento y la localización de su siguiente objetivo en el radar. En el juego, podremos cambiar entre el modo normal y éste en cualquier momento, aunque, por tratarse de una visión infrarroja, tendrá el inconveniente de eliminar los colores de la imagen en pantalla.



ASÍ SE VE EN EL CINE



LA NOVIA DE JOHN CONNOR nos va a echar una mano (o mejor, unos disparos) para detener a Terminatrix.



PARA EVITAR LA GUERRA, el T-101 (y nosotros) tendrá que acabar con SkyNet, un antivirus con inteligencia.



AUNQUE PAREZCA HERIDA, la T-X recupera su forma, corre a gran velocidad y dispara con sus brazos.



SCHWARZENEGGER usa varias armas en la peli. Fijaos bien en ellas, porque luego tendréis que aprender a usarlas.



HABRÁ SECUENCIAS INÉDITAS en el juego que no se ven en el cine, y nos explicarán varios aspectos de la trama.

GANDALF será uno de los siete personajes que podremos controlar en esta aventura, que seguirá paso a paso el guión de la película que se estrenará en el mes de noviembre.

PS2 · GC · XBOX

EL S. DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

Regreso a la Tierra Media

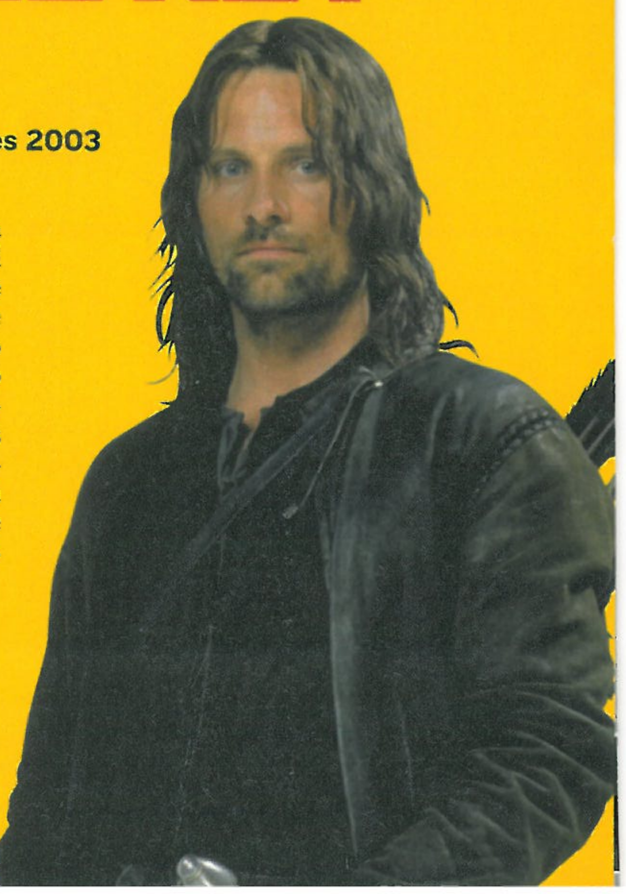
■ Compañía: Electronic Arts ■ Género: Acción ■ Lanzamiento: Finales 2003

■ **SI DESPUÉS DE REPARTIR ESPADAZOS EN «LAS DOS TORRES»** os quedasteis con ganas de más, no os preocupéis, porque EA ya prepara «El Retorno del Rey». Por si no os suena el nombre, sabed que se trata de la continuación de las andanzas de Frodo y compañía, un juego que seguirá un planteamiento en plan "beat´em up" calcadito al que disfrutamos en «Las Dos Torres», pero que incluirá varias novedades. Para comprobar cómo va su desarrollo, nos fuimos hasta las oficinas que EA tiene en San Francisco, y allí tuvimos la ocasión de jugar con una versión avanzada del proyecto. ¡Y tenía una pinta fenomenal!

→ **EL ARGUMENTO DEL JUEGO** se basará estrechamente tanto en el libro original escrito por Tolkien, como en el guión de la película del mismo nombre, que romperá récords de taquilla el próximo noviembre.

La aventura nos hará viajar de nuevo en la Tierra Media, y la acción comenzará en el Abismo de Helm. Desde allí tendremos que abrirnos camino -entablando multitud de combates contra los ejércitos del malvado Sauron- hasta llegar al Monte del Destino para destruir el Anillo Único. Una de las mayores novedades de «El Retorno del Rey» es que, en esta ocasión, podremos elegir la ruta que prefiramos para llegar hasta allí: la que toman Gandalf y Pippin, el camino que siguen Aragorn, Gimli y Legolas, o el trayecto por el que avanzan Frodo y Sam.

→ **TODOS ESTOS PERSONAJES** que os acabamos de nombrar serán controlables (también se les unirá alguno secreto más), y tendrán sus propios movimientos, atributos y armas. Además, su aspecto ▸▸






ESTA AVENTURA NOS INVITARÁ A VIVIR LOS MEJORES MOMENTOS DE LA PELÍCULA. HABRÁ ACCIÓN Y COMBATES A RAUDALES



LOS HECHIZOS MÁGICOS se convertirán en uno de nuestros mejores aliados para acabar con los adversarios.



LA AMBIENTACIÓN de la aventura será excepcional. Todo lo que veamos será igualito que en la película. ¡Qué nervios!



CIENTOS DE ENEMIGOS tan imponentes como este troll de las cavernas saldrán a nuestro paso. Los combates serán parte fundamental de la aventura.

ASÍ SE VE EN EL CINE

La trilogía llega a su fin

Aunque su director, Peter Jackson, rodó simultáneamente las tres pelis, tendremos que esperar hasta el 17 de diciembre para conocer el final de "El Señor de los Anillos":



ARAGORN se convertirá en rey de los hombres y librará una gran batalla, tanto en la peli como en el juego.



HABRÁ NUEVOS MONSTRUOS como Ella-Laraña, un insecto gigante que luchará con Sam en Cirith Ungol.



FRODO Y SAM llegarán al Monte del Destino, y también serán dos de los siete personajes controlables.



LA BATALLA DE PELENOR entre los humanos y el ejército de Sauron nos flipará en la peli, ¡y en la consola!

TAMBIÉN PORTÁTIL

GB Advance no se quedará sin su Anillo

La consola portátil de Nintendo no se quedará sin su correspondiente ración de espadazos y recibirá una aventura de acción que tendrá una estructura muy similar al juego «Las Dos Torres», pero potenciada al máximo. Para empezar, podremos controlar hasta seis personajes diferentes (además de uno secreto), que recorrerán rutas distintas. Habrá que hacer frente a nueve jefazos finales, y encima podremos conectar el cartucho a la versión de GameCube si queremos desbloquear jugosos extras. Como las demás versiones, tiene una pinta genial.



EL DESARROLLO DE LA AVENTURA estará plagado de combates en tiempo real contra trolls, orcos y demás súbditos de Sauron.



LOS SEIS PERSONAJES que podremos controlar tendrán sus propias habilidades y armamento, y seguirán caminos diferentes.



LA CALIDAD TÉCNICA DEL JUEGO será altísima. Tanto personajes como decorados nos sorprenderán con innumerables detalles.



LOS NIVELES estarán basados en las situaciones que plantea la película. La gran extensión de algunas fases os dejará sin aliento.





físico será clavadito al de los actores. Como es lógico, para ver todo el juego tendremos que acabarnos la aventura con todos los personajes disponibles. ¡Nos esperan un montón de horas de diversión!

EL MODO COOPERATIVO PARA DOS JUGADORES será la otra gran novedad que incluirá «El Retorno del Rey». En esta innovadora opción, cada jugador deberá elegir a su personaje favorito y unirse a su compañero para darle su merecido a los enemigos que se crucen en su camino. La "salsa" de esta modalidad estará en que cada jugador sólo contará con una vida para superar la aventura, y claro, en estas circunstancias la colaboración entre los dos personajes va a resultar fundamental.

Repartidos por los decorados iremos encontrando un buen número de ítems, y ambos jugadores deberán ponerse de acuerdo para ver quién se queda con cada objeto, pues si uno de los dos acapara la mayoría de los ítems, su compañero será incapaz de salir con vida. Lógicamente, si uno de los dos "palma", el otro las pasará moradas para acabar la aventura por su cuenta.

EN CUANTO AL APARTADO TÉCNICO, lo que más nos llamó la atención mientras probábamos el juego fue el esmerado diseño de los personajes y sus excelentes animaciones, así como el nivel de detalle que presentarán los 12 escenarios, réplicas casi perfectas de los que aparecerán en la película. Después de lo que vimos, estamos seguros de que estas Navidades vamos a disfrutar por partida doble de «El Señor de Los Anillos»: lo veremos en el cine, ¡y también lo jugaremos en nuestra casa!



TÉCNICAMENTE el juego no tendrá desperdicio. Los personajes y decorados gozarán de un nivel de detalle alucinante.



EL MODO COOPERATIVO

¡Reparte a dos bandas!

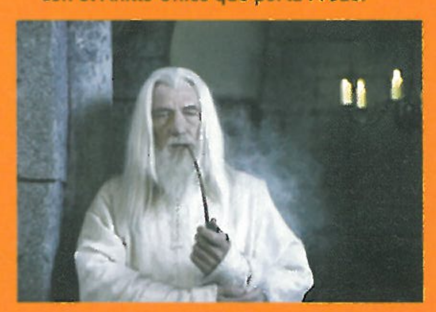
Una de las mayores innovaciones que vamos a encontrar en este juego será la inclusión de un modo cooperativo. En esta modalidad podremos dar espadazos a ogros y demás "gentuza" en compañía de un amigo sin necesidad de que la pantalla se divida en dos mitades, puesto que ambos personajes aparecerán en la misma pantalla. Por lo que pudimos ver (¡y probar!) en una versión del juego bastante avanzada, lo cierto es que esta opción puede convertirse en una bomba de jugabilidad: la acción nunca sufre ralentizaciones, el apartado gráfico no se resiente, la acción se dispara... Esperad a probarlo vosotros. ¡Os va a dejar alucinados!



ASÍ SE VE EN EL CINE



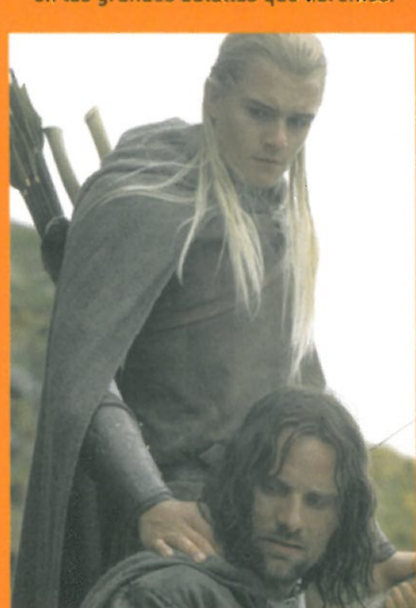
GOLLUM seguirá a los protagonistas tratando de hacerse, por la fuerza, con el Anillo Único que porta Frodo.



GANDALF utilizará tanto la magia como su espada Glamdrin para enfrentarse con los orcos de Sauron.



LOS JINETES DE ROHAN formarán parte de nuestras unidades de apoyo en las grandes batallas que libremos.



ARAGORN Y LEGOLAS viajarán por el sendero de los muertos. En el juego también habrá diferentes caminos.

LAS NAVES DE LA REBELIÓN tendrán que enfrentarse a la flota imperial en las mismas batallas espaciales que vimos en la trilogía original de "La Guerra de las Galaxias".

GAMECUBE

ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

Que la puntería te acompañe

■ Compañía: LucasArts ■ Género: Shooter ■ Lanzamiento: Finales 2003

■**LOS COMBATES DE "LA GUERRA DE LAS GALAXIAS"** regresan a la consola de Nintendo con energías renovadas. A bordo de las naves más conocidas de la Rebelión, y también algunas del Imperio, deberemos intervenir en las batallas de la trilogía clásica haciendo uso de nuestra puntería y nuestras dotes de mando para dirigir un escuadrón.

→**PODREMOS BAJAR DE LOS VEHÍCULOS** para continuar las misiones a pie. Gracias a esta nueva habilidad, nos enfrentaremos a las tropas imperiales en el interior de la base rebelde de Yavin 4 (la que aparece al final de la primera película), o por los pasillos de la Estrella de la Muerte. Además podremos controlar a tres personajes distintos: Luke Skywalker, Han Solo y Wedge Antilles, cuya voz ya aparecía en el juego anterior que salió para GC.

→**DOS JUGADORES PODRÁN COMBATIR A LA VEZ** a bordo de dos naves diferentes o utilizando las distintas torretas del Halcón Milenario, la famosa nave de Han Solo. Los niveles disponibles en este modo a pantalla partida no serán los mismos del juego principal, sino que repetirán las misiones que aparecían en la entrega anterior, «Rogue Squadron II». ¡Tendremos los dos juegos por el precio de uno!

→**LA AMBIENTACIÓN DE LA SAGA** volverá a ser uno de los puntos fuertes de «Rebel Strike». Además de un impresionante apartado visual, al límite de la consola, podremos disfrutar de la banda sonora de John Williams, los efectos de la peli, las voces de los pilotos y un espectacular sonido envolvente en Dolby Prologic II.







EL NIVEL TÉCNICO VA A APROVECHAR A TOPE LAS POSIBILIDADES DE LA CONSOLA, Y BORDARÁ LA AMBIENTACIÓN DE LAS PELIS



PODREMOS COMBATIR A PIE en el interior de la Estrella de la Muerte, e incluso nos disfrazaremos de soldado imperial.



EL PLANETA DE HOTH volverá a ser una de las fases más intensas del juego, esta vez luchando a lomos de un Tauntaun.

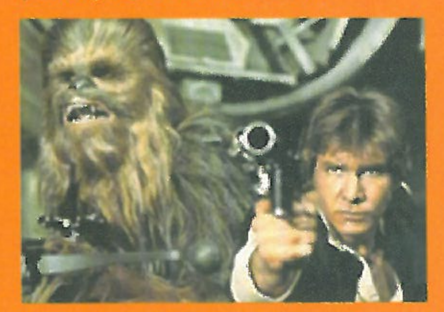


LAS MÁQUINAS IMPERIALES como el AT ST o la moto jet que aparece en "El Retorno del Jedi" también se podrán pilotar en determinados niveles del juego.

ASÍ SE VE EN EL CINE

Una saga de otra galaxia

Desde que se estrenó la primera película, en 1977, la saga creada por George Lucas se ha convertido en el punto de referencia para cualquier peli (o juego) ciencia ficción:



LOS PROTAGONISTAS como Luke, Han Solo o Chewbacca son perfectamente reconocibles en «Rebel Strike».



LA BATALLA DE HOTH es uno de los momentos más vibrantes, y ha inspirado su propio nivel en el juego.



LOS CABALLEROS JEDI son unos excelentes pilotos de combate gracias a su intuición. ¿Estaremos a la altura?



LAS NAVES ESPACIALES diseñadas para la saga marcaron un hito en la historia del cine, y están fielmente recreadas en «Rogue Squadron III».

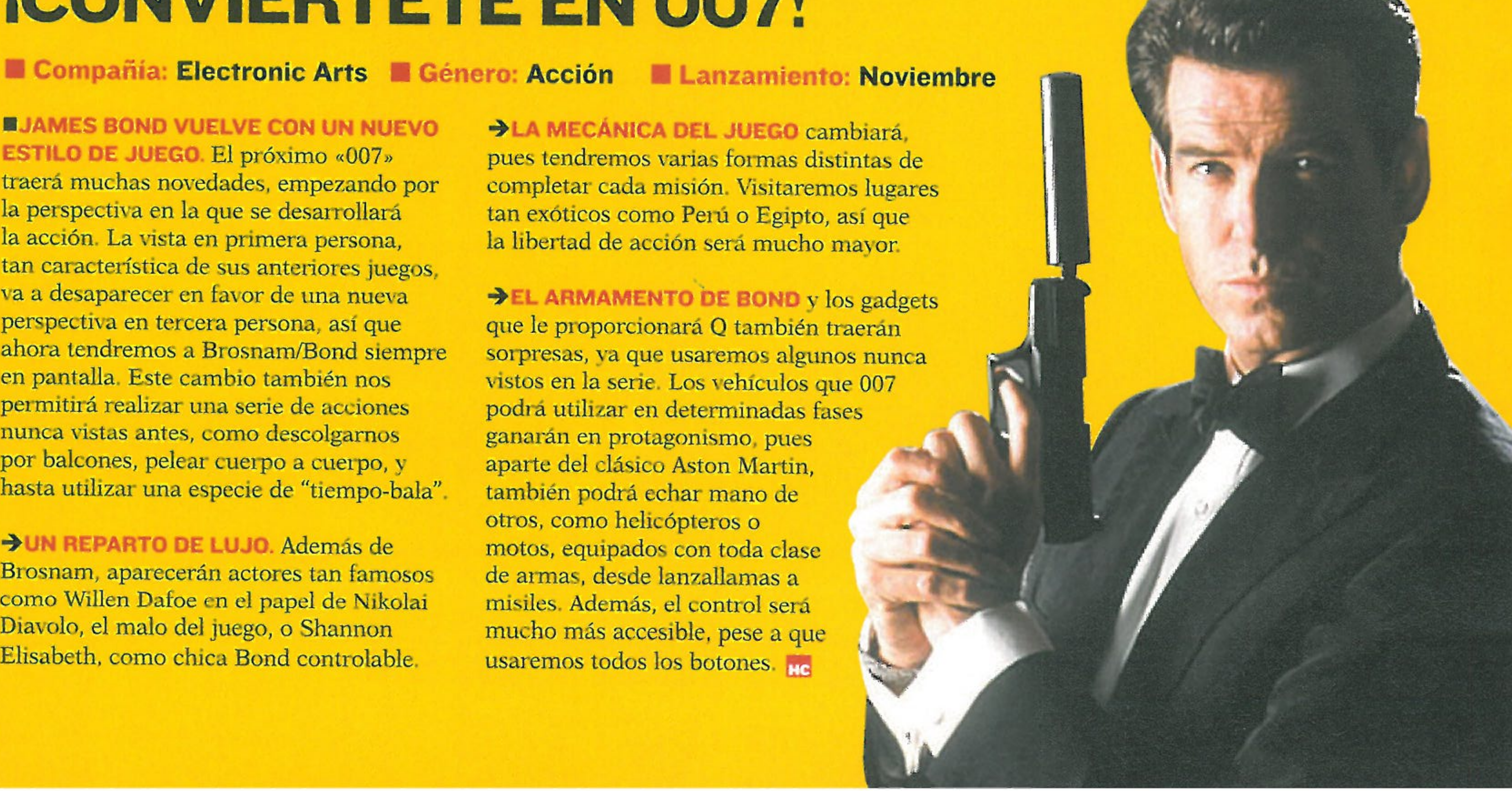
LA NUEVA VISTA en tercera persona será el principal cambio del juego. Nos permitirá realizar un montón de acciones, pero disparar seguirá siendo la clave de esta aventura.

PS2 • GC • XBOX

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

¡CONVIÉRTETE EN 007!

■ Compañía: **Electronic Arts** ■ Género: **Acción** ■ Lanzamiento: **Noviembre**



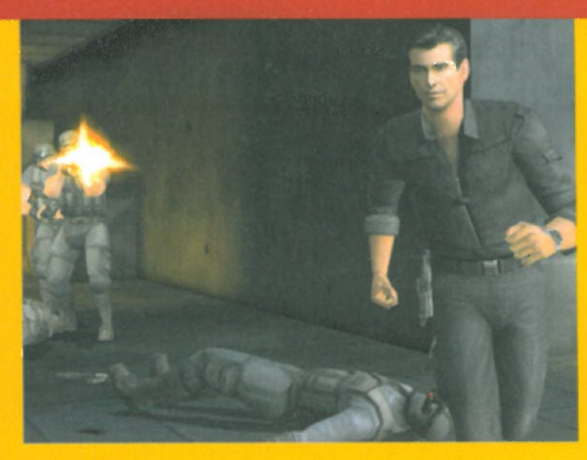
■**JAMES BOND VUELVE CON UN NUEVO ESTILO DE JUEGO.** El próximo «007» traerá muchas novedades, empezando por la perspectiva en la que se desarrollará la acción. La vista en primera persona, tan característica de sus anteriores juegos, va a desaparecer en favor de una nueva perspectiva en tercera persona, así que ahora tendremos a Brosnam/Bond siempre en pantalla. Este cambio también nos permitirá realizar una serie de acciones nunca vistas antes, como descolgarnos por balcones, pelear cuerpo a cuerpo, y hasta utilizar una especie de "tiempo-bala".

→**UN REPARTO DE LUJO.** Además de Brosnam, aparecerán actores tan famosos como Willen Dafoe en el papel de Nikolai Diavolo, el malo del juego, o Shannon Elisabeth, como chica Bond controlable.

→**LA MECÁNICA DEL JUEGO** cambiará, pues tendremos varias formas distintas de completar cada misión. Visitaremos lugares tan exóticos como Perú o Egipto, así que la libertad de acción será mucho mayor.

→**EL ARMAMENTO DE BOND** y los gadgets que le proporcionará Q también traerán sorpresas, ya que usaremos algunos nunca vistos en la serie. Los vehículos que 007 podrá utilizar en determinadas fases ganarán en protagonismo, pues aparte del clásico Aston Martin, también podrá echar mano de otros, como helicópteros o motos, equipados con toda clase de armas, desde lanzallamas a misiles. Además, el control será mucho más accesible, pese a que usaremos todos los botones. HC





LA NUEVA AVENTURA DE BOND VENDRÁ CARGADA DE NOVEDADES, COMO LA VISTA EN 3ª PERSONA Y MÁS MOVIMIENTOS



LOS GADGETS de Bond le permitirán hacer cosas imposibles, como descolgarse de un edificio a punto de explotar.



ESTA POTENTE MOTO será uno de los nuevos vehículos que podremos conducir, aparte del ya clásico Aston Martin.

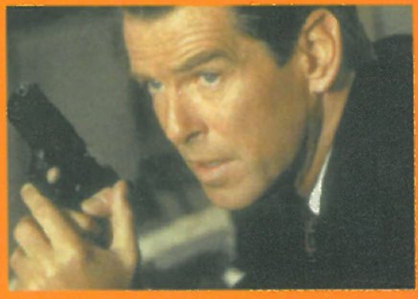


LOS ENEMIGOS de toda la vida van a salir en el juego y nos pondrán las cosas muy difíciles. Aquí veis a Tiburón presumiendo de su buena dentadura...

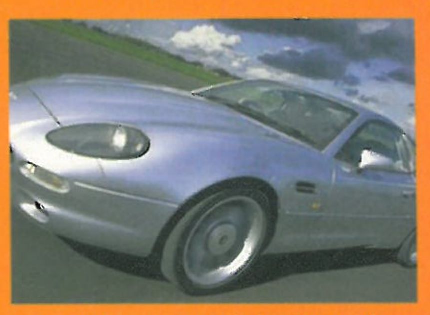
ASÍ SE VE EN EL CINE

Al servicio de su majestad

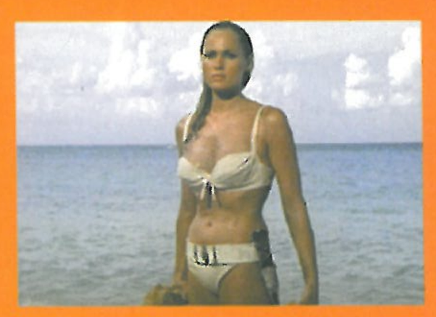
Después de 22 películas y más de 40 años luchando contra Spectra, el agente 007 se ha convertido en el espía más famoso de la historia del cine... y también de las consolas:



PIERCE BROSNAN debutó como Bond en "Goldeye". En «Everything or nothing» será el gran protagonista de la acción.



EL ASTON MARTIN de Bond también es todo un clásico de las pelis, y lo conduciremos en alguna fase del juego.



LAS CHICAS BOND nunca faltan. Ursula Andress no saldrá, pero sí Shannon Elisabeth ("American Pie").



LOS VILLANOS tienen su propia marca personal. ¡Ahora sabremos lo que duele una mordedura de "Tiburón"!

La revista de PLAYSTATION 2 y PSOne más vendida en España

OFERTA ESPECIAL 3X1

¡¡PAGA UNA REVISTA Y LLÉVATE TRES!!



1 LA REVISTA DE PLAYSTATION 2 MÁS PRÁCTICA Y COMPLETA

- **Comparativa:** ¿Te gustan los juegos de coches, pero estás cansado de dar vueltas a un circuito? Aquí analizamos los mejores arcades de velocidad extrema: *Midnight Club II, Burnout 2, Need For Speed...*
- **Reportaje:** Descubre cómo será la primera aventura de Indiana Jones y PS2 y no te quedes sin conocer los próximos juegos de guerra: *Medal of Honor Rising Sun, La Gran Evasión, Call of Dutty...*
- **Novedades:** Analizamos a fondo títulos como: *Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad, Formula One 2003, Eye Toy Play, Starsky & Hutch, SOCOM Online, Virtua Fighter 4 Evolution...*
- **Guías y Trucos:** Guías completas para *Hulk, ISS3 y Clock Tower 3.*

2 SUPLEMENTO GUÍA DE COMPRAS: TODOS LOS JUEGOS COMENTADOS

Si estás pensando en comprarte algún juego y no tienes muy claro cuál, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras, donde encontrarás más de 300 juegos comentados, puntuados y clasificados por géneros. Además, los mejores periféricos disponibles y todas las ofertas.

3 GUÍA COLECCIONABLE: SILENT HILL 3

Archiva en las cajas de tus juegos las mejores guías completas para los mejores juegos del momento. Este mes, Play2Manía te ayuda a descubrir todos los secretos de *Silent Hill 3.* No te lo puedes perder.

YA A LA VENTA. BÚSCALA EN TU QUIOSCO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



«ITALIAN JOB» Antes de que la película arranque en todos los cines, nosotros hemos echado un primer vistazo al juego. ¿Queréis comprobar cómo se comportan los potentes minis en estas carreras por toda la ciudad?



BUFFY

Los problemas de los adolescentes de Sunnydale no tienen nada que ver con las espinillas. Los vampiros han invadido su ciudad, y nosotros somos los únicos con... estacas par ayudarles.



«LA GRAN EVASIÓN» ¿Seremos capaces de escapar del peor campo de concentración de la Segunda Guerra Mundial?



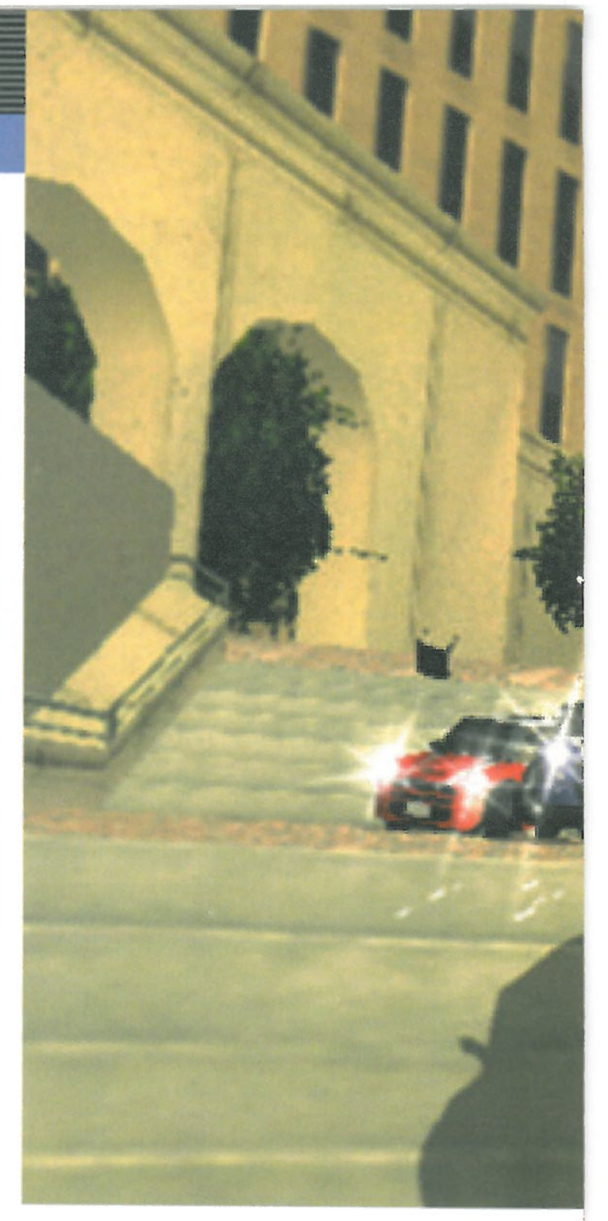
PÁGINA 50

«ZONE OF THE ENDERS 2 » Los mechas siguen dando caña en PS2 ¡Atrevéos a pilotar el mejor de todos!

EN ESTE NÚMERO...

Parece que las compañías no se han ido de vacaciones este verano, porque nos han preparado un aluvión de juegos para sobrellevar "la vuelta al cole".





LAS PERSECUCIONES A TODA VELOCIDAD por las calles de Los Angeles serán el "alma" del juego. Si somos capaces de llegar al objetivo antes de que se nos agote el tiempo, nos podremos hacer con un jugoso botín.



LAS CLAVES

1 EL ARGUMENTO, que seguirá, paso a paso, las secuencias más emocionantes de la peli.



2 EL MINI no es el único coche que podremos manejar, pero sí será el absoluto protagonista.



3 LA CIUDAD de L.A. va a estar bien recreada, y tendremos libertad total para correr por ella.



- Septiembre
- Eidos
- Velocidad

THE ITALIAN JOB

Nosotros pensábamos que un "trabajo italiano" era algo así como amasar pizzas o cantar ópera, pero resulta que se referían a robar un furgón blindado y escapar en coche atravesando la ciudad.

PARA LLEVAR A CABO EL ROBO DEL SIGLO ya no hace falta ser un experto en ganzúas. Dentro de muy poco, en cuanto "The Italian Job" llegue a los cines de todo el país, podremos comprobar que es mucho más útil ser un experto conductor.

Por suerte, nosotros no tendremos que destrozar el coche de nuestro padre para "hacernos de oro", porque justo a la vez que se estrene la peli podremos echar unas partiditas en la versión consolera. El desarrollo del juego estará centrado en espectaculares persecuciones por las calles de Los Angeles (que por cierto, estará recreada hasta el más mínimo detalle) mientras nos persigue la policía o incluso otras bandas rivales que también están pensando en robar el oro que hemos "tomado prestado".

Para salir airosos del trance podremos echar mano de nuestro... ¿todoterreno? ¿deportivo? No, de nuestro Mini, el único coche que será capaz de aguantar los constantes saltos, choques y derrapes que habrá en el juego.

TENDREMOS TOTAL LIBERTAD PARA CONDUCIR por toda la ciudad (incluso podremos correr por el interior de una presa, atravesar un centro comercial o buscar atajos por los túneles del metro), pero siempre con la



¡OJO AL DATO!

Hace tres años...
LA 1ª PARTE FUE UNO DE LOS ÚLTIMOS ÉXITOS DE PLAYSTATION
Estaba basado en la película de los años setenta protagonizada por Michael Caine, y también era un juego de conducción urbana, del estilo de «Driver», con el Mini como verdadero protagonista. Además, todas las ciudades que aparecían en el juego eran europeas. Este juego corrió a cargo de SCI.

En los cines...
LA PELÍCULA SE VA A ESTRENAR A FINALES DE ESTE VERANO EN NUESTRO PAÍS
Se trata de un "remake" de la versión clásica, y en el reparto se encuentran estrellas de la talla de Mark Wahlberg (el de "El Planeta de los Simios") Edward Norton, Charlize Theron (ex-chica Bond) o Donald Sutherland. Además, según sus creadores, contiene la mejor persecución de coches que se ha rodado nunca... y se va a ver el atasco más grande de la historia de Los Angeles...



EL MINI DEMOSTRARÁ SU POTENCIA EN ESTAS CARRERAS URBANAS POR LOS ÁNGELES

MINI COUPÉ

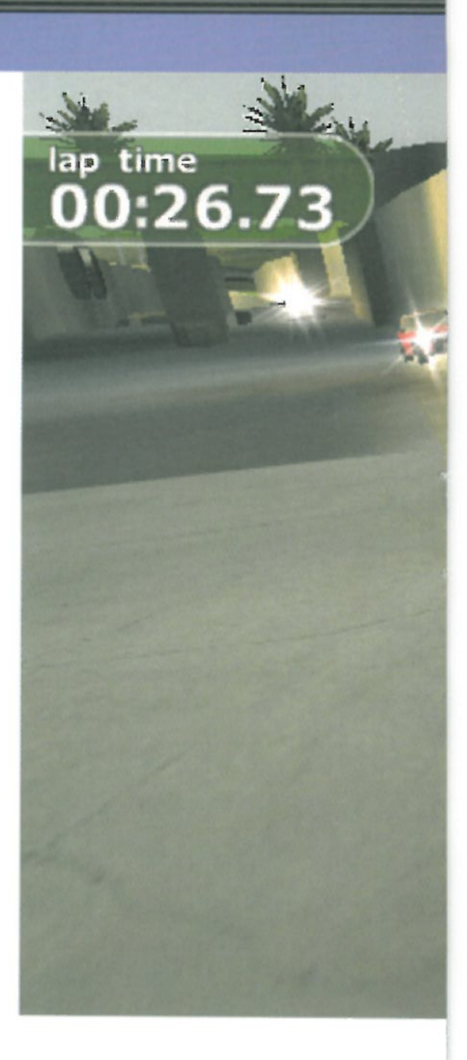
ESTE SIMPÁTICO UTILITARIO ha demostrado ser un coche tan potente como sencillo de manejar, y se ha convertido en el vehículo ideal para escapar a toda velocidad atravesando una ciudad entera. Parece que, también en los coches, el tamaño no importa.

LA POLICÍA Y LAS BANDAS RIVALES tratarán de darnos caza a lo largo de todo el juego, así que tendremos que buscar las rutas menos transitadas para huir.













LOS SALTOS más espectaculares se podrán ver a cámara lenta y desde una perspectiva diferente, como en la peli.

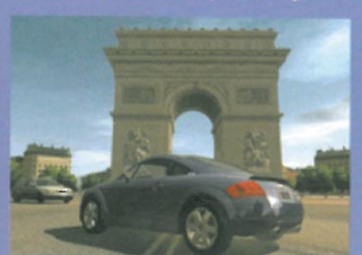
LAS FASES DE ACROBACIAS consistirán en complicados circuitos cerrados repletos de rampas y obstáculos.

CARRERAS POR TODA LA CIUDAD

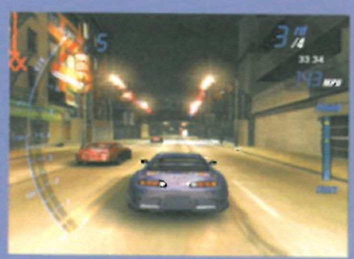
Las carreras urbanas se han convertido en el género de moda durante estos últimos meses. La posibilidad de visitar ciudades reales realizadas con el máximo nivel de detalle, a bordo de los coches más potentes del mercado, es el gran atractivo de la nueva hornada de juegos de velocidad que ha llegado y seguirá llegando a las consolas.



MIDNIGHT CLUB II (PS2, Xbox)- Disp.
Carreras online en las versiones nocturnas de Los Angeles, París y Tokio... ¡y también en moto!



MIDTOWN MADNESS 3 (Xbox) - Disp.
Nos sorprende con misiones tipo «Crazy Taxi» y un modo online para correr por París y Washington.



NFS UNDERGROUND (Todas) - 2004
Los mejores deportivos del mundo se darán cita en estas carreras urbanas con una historia de rivalidad de fondo.



RPM TUNING (PS2) - Finales 2003
En este juego de Wanadoo, la gracia estará en ganar nuevas piezas con las que modificar nuestro coche.



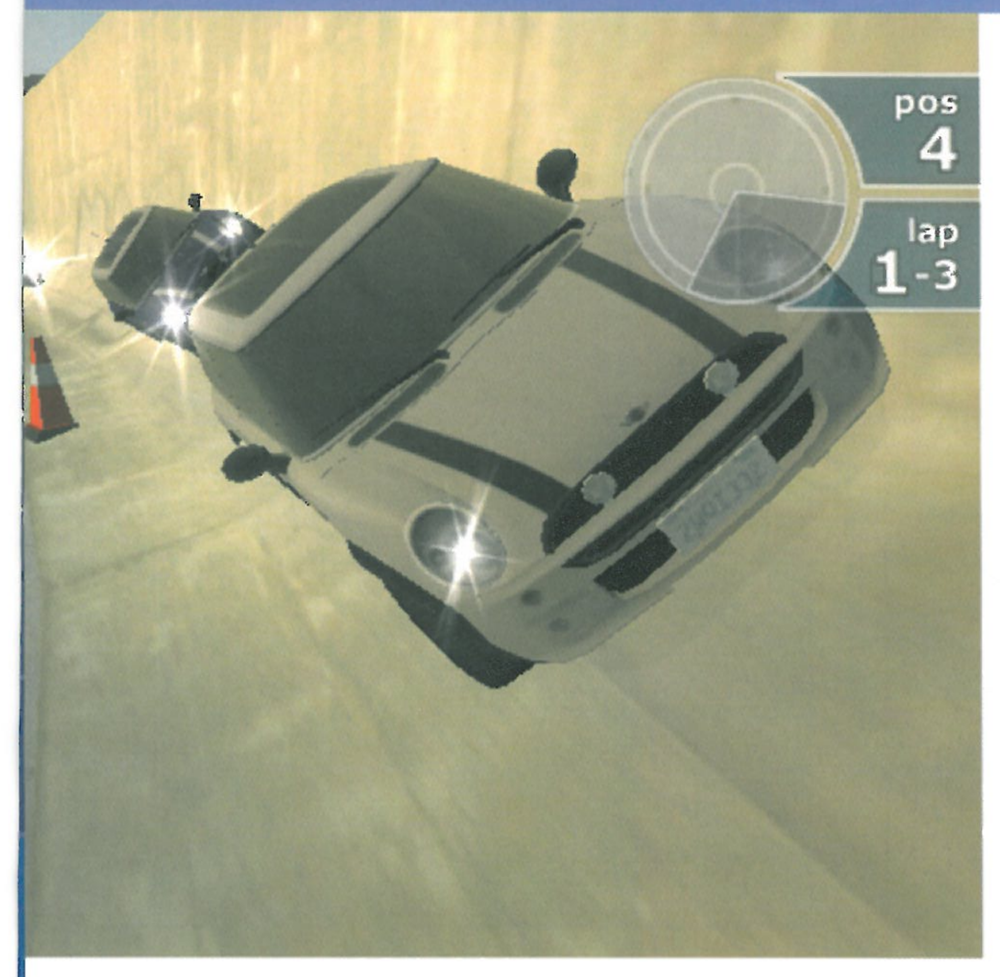
DRIVER 3 (PS2, Xbox, GC) - 2004
La tercera parte del clásico de Atari nos hará conducir por las calles de Estambul, Niza y Miami.



S. RACING SYNDICATE (PS2) - Otoño
En el juego de 3DO participaremos en carreras nocturnas de diferentes ciudades de USA haciendo apuestas.



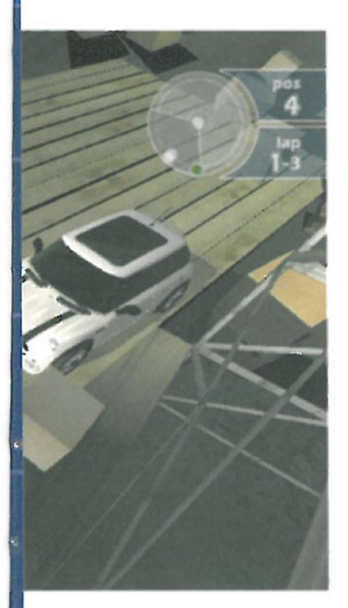
condición de que lleguemos al punto de entrega antes de que se nos agote el tiempo, igualito que en «Crazy Taxi». Y para que todo esto no resulte demasiado complicado, nuestros Minis (y también los demás coches del juego) van a contar con un sistema de control perfectamente ajustado, que nos permitirá hacer cualquier tipo de acrobacias sin demasiado esfuerzo. Eso sí,

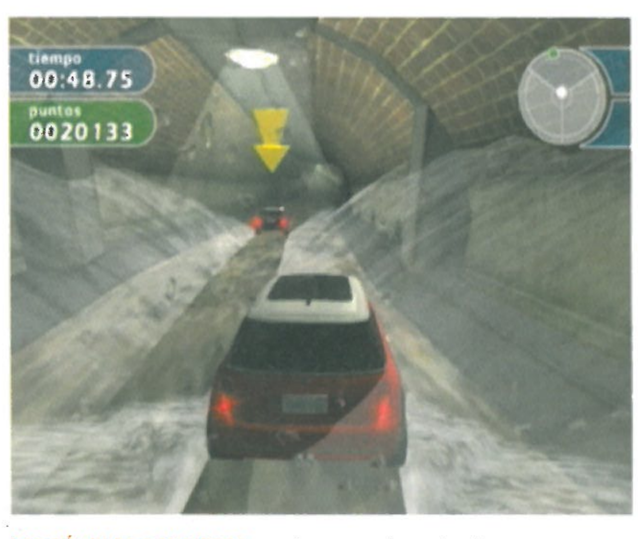


ADEMÁS DEL MODO HISTORIA, TAMBIÉN PODREMOS COMPETIR EN TÍPICAS CARRERAS URBANAS Y PRUEBAS DE HABILIDAD



EN LAS PERSECUCIONES no podremos acercarnos demasiado al coche que tenemos delante para evitar levantar sospechas.





LOS TÚNELES DEL METRO pueden ser un lugar tan bueno como cualquier otro para ponerse a correr con los coches más potentes.



EL CONTROL DE LOS VEHÍCULOS será muy intuitivo, y además la respuesta de los diferentes vehículos del juego será diferente.

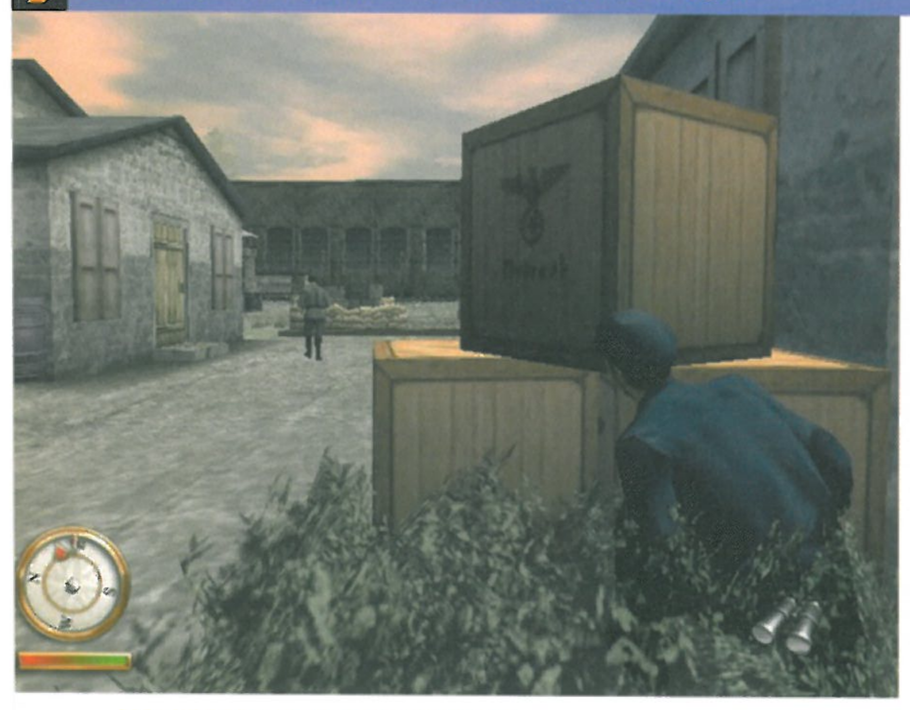
como nuestro estilo de conducción sea demasiado "agresivo", podemos terminar con nuestro vehículo convertido en chatarra y echando humo en una cuneta.

→ ADEMÁS DE LAS MISIONES DEL MODO HISTORIA, que consistirán en correr contrarreloj, seguir a otro coche sin delatarnos o entrenar nuestro estilo de conducción, también tendremos a nuestra disposición un modo carrera que nos retará a atravesar la ciudad a toda velocidad para llegar a los checkpoints antes que nuestros rivales, un modo acrobacias, especial para pilotos suicidas, y las típicas opciones para pasear tranquilamente por la ciudad. ¡Pero eso no es todo! Aunque jugar solos promete ser un experiencia total, todavía será mejor si convencéis a un amigo para correr por toda la ciudad a pantalla partida.

¿Queréis más? Pues id haciendo boca para los impresionantes gráficos que acompañarán a este desarrollo, especialmente por la gran sensación de velocidad y el inacabable tamaño de los escenarios. Y todavía nos queda ponerle la guinda a «The Italian Job» con los numerosos extras que podremos descubrir en forma de nuevos coches, circuitos y secuencias de la peli. Una buena recompensa para cuando terminemos este "trabajo italiano".

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Lo variado de las misiones, el enorme tamaño de la ciudad y el excelente control prometen traernos uno de los juegos de velocidad más completos que hemos visto últimamente.



PARA HUIR DE UN CAMPO DE PRISIONEROS habrá que poner a funcionar todo nuestro ingenio y nuestras dotes para el sigilo, porque estos nazis serán de lo más suspicaces.



- Septiembre
- SCi
- Aventura

LA GRAN EVASIÓN

¿Os vais de marcha aunque os castiguen sin salir? Entonces no os importará ayudar a estos soldados a escapar de una prisión nazi...

LA VIDA EN UN CAMPO DE PRISIONEROS tiene que ser un verdadero tostón: madrugones, mala comida, nada de consolas... Por eso, es normal que los cuatro protagonistas de este juego de infiltración, que estará basado en la película del mismo nombre, hayan decidido "cambiar de aires" y fugarse de uno de los campos que tenían los nazis en la Segunda Guerra Mundial.

Para lograrlo no se cortarán un pelo, porque en las diferentes fases, en las que los controlaremos de manera alternativa, nuestros "escapistas" podrán caminar con sigilo, asomarse por las esquinas, montar follón para distraer a los guardias... Valdrá todo excepto cabrear a los nazis, porque entonces nos meterán en una celda llamada "la nevera", y os podéis imaginar su tamaño...

PERO NO TODO SERÁN FASES DE INFILTRACIÓN, sino que en determinados momentos del juego tendremos que afrontar algunos niveles repletos de acción, donde podremos usar varias armas distintas, y otros a bordo de varios vehículos, como un jeep, un camión o la moto que pilotaba Steve McQueen en la película. Como veis, la fidelidad a la peli va a ser muy alta, aunque esperemos que el final de la aventura no sea el mismo que en el cine (tranquilos, que no os lo vamos a desvelar). En fin, que vayáis entrenando vuestras dotes de sigilo, porque muy pronto las necesitaréis para ser libres.

PRIMERA IMPRESIÓN

Cuatro personajes distintos, los escenarios de la peli, acción e infiltración a partes iguales... sólo falta que se mejoren las cámaras y el apartado gráfico.



LAS CLAVES

1 **LOS PERSONAJES,** ya que los 4 protagonistas de este juego tendrán habilidades diferentes, y se parecerán a los de la peli. ¡Mirad a Steve McQueen!



2 **LOS OBJETIVOS** que habrá que cumplir en cada fase, como robar del bolsillo de un nazi la llave que necesitamos.



3 **LAS FASES SOBRE VEHÍCULOS** serán bastante divertidas y durante el juego podremos montar incluso en un avión.

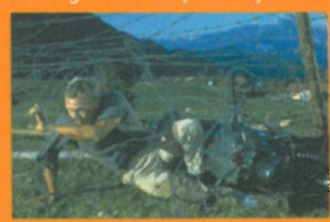






¡OJO AL DATO!

Viene del cine...
EL JUEGO ESTÁ BASADO EN UNA PELI DE 1963
"La gran evasión" es una película del año 63 que trata de un grupo de soldados americanos que planean fugarse de un campo de prisioneros nazi. Entre sus protagonistas estaba Steve McQueen, al que podéis ver en el fotograma de aquí debajo.



La compañía SCi...
ES DE LOS "PADRES" DE «CARMAGEDDON»
Esta compañía de videojuegos afincada en Londres es la responsable de «Carmageddon», uno de los títulos más violentos y polémicos de la historia. Claro, que su lista de lanzamientos también incluye otros juegos como «Conflict: Desert Storm», «Futurama» o «The Italian Job», que salió para PSone.

AUNQUE EL SIGILO SERÁ FUNDAMENTAL, TAMBIÉN HABRÁ SITIO PARA LOS TIROTEOS Y PARA ALGUNAS FASES SOBRE VEHÍCULOS



LAS INSPECCIONES DE LOS BARRACONES nos obligarán a esconder cualquier objeto sospechoso para no terminar la partida encerrados en la dichosa nevera.



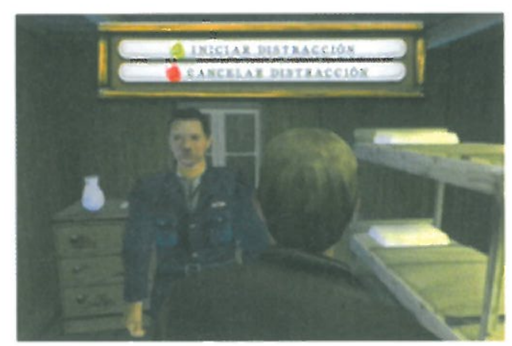
LAS METRALLETAS FIJAS que encontraremos repartidas por los escenarios nos serán de gran utilidad a la hora de quitarnos de un plumazo a varios enemigos.



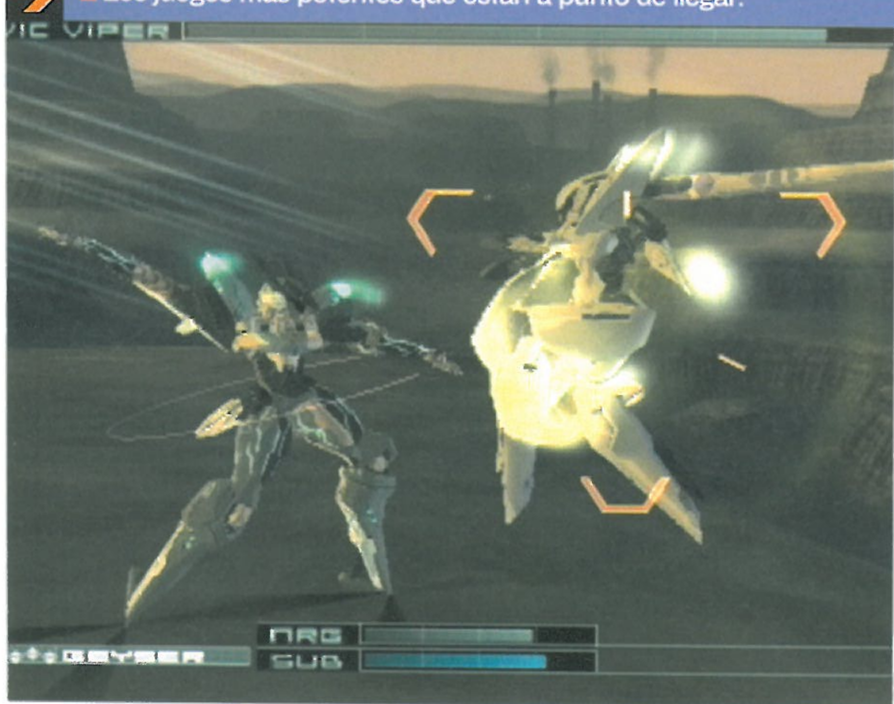
MIRAR POR LAS CERRADURAS será fundamental para no precipitarnos en los "amistosos" brazos de un nazi.



AL AGARRAR POR EL CUELLO a un soldado enemigo conseguiremos ponerlo a "dormir" sin alertar a nadie.



LAS DISTRACCIONES que provoquen nuestros aliados nos servirán para llegar a los lugares más vigilados.



SÓLO HAY UNA FORMA DE SALVAR LA TIERRA: montarnos en uno de estos mechas y enfrentarnos a cientos de enemigos usando todas las armas a nuestra disposición.





LAS CLAVES

1 **LA ACCIÓN SERÁ MUY INTENSA** y pelearemos contra cientos de robots usando nuestras armas a larga distancia o las de combate cuerpo a cuerpo.



2 **LOS GRÁFICOS** serán espectaculares, no sólo por el aspecto de los mechas, sino también por los efectos y la cantidad de enemigos en pantalla.



3 **LA HISTORIA,** que se explicará a través de vídeos de anime y secuencias tipo «MGS».



Septiembre
Konami
Acción

ZOE: THE 2ND RUNNER

¿Pensabais que mechas es lo que le ponen a vuestra madre en la peluquería? Pues ya es hora de que pilotéis estos robots gigantes.

LOS AFICIONADOS A LAS HISTORIAS DE "MECHAS" (no confundir con los "mecheros") estamos de enhorabuena, porque con este nuevo juego de acción vamos a poder desatar nuestra vena destructiva montados en uno de estos robots gigantes. ¿Cuál será la excusa esta vez?, pues detener a una organización militar que ya se ha hecho con el control de Marte, y que ahora pretende conquistar la Tierra.

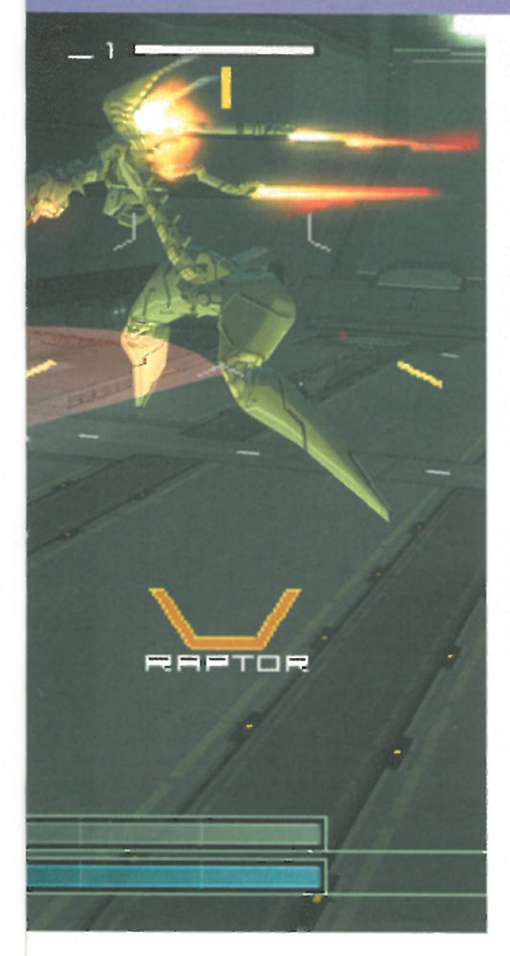
Ya veis, cualquier cosa vale con tal de que podamos montar en un robot armado hasta las tuercas (misiles de seguimiento, armas cuerpo a cuerpo...) para enfrentarnos a cientos de robots enemigos. Y si esto le añadimos unas cuantas situaciones adrenalínicas, como detener un tren militar o defender a un grupo de civiles, os podéis imaginar que la acción va a ser bastante intensa.

LOS GRÁFICOS SERÁN OTRO PUNTO FUERTE de «Zone of the Enders 2», ya que vamos a asistir a todo un despliegue técnico, con decenas de enemigos en pantalla, efectos especiales la mar de currados, y escenarios interactivos con cantidad de elementos "destructibles". Y ahí no acaba la cosa, sino que además todo tendrá una estética muy anime, desde el diseño de los robots, hasta los vídeos del juego, que parecerán sacados de las mejores series de animación japonesas. ¿Se os han puesto los dientes largos?, Pues ánimo, que todavía nos queda esperar un mesecito.

PRIMERA IMPRESIÓN

La historia, la acción, el apartado gráfico... todo tiene una pinta estupenda, así que si se mejora el control y la cámara, el juego se va a salir.





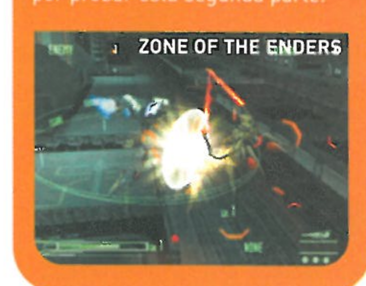


LA ESPECTACULARIDAD DE LOS COMBATES SERÁ FABULOSA: EXPLOSIONES, CIENTOS DE ENEMIGOS, UN MONTÓN DE ARMAS...

¡OJO AL DATO!

Un creador de renombre...
HA SIDO SUPERVISADO POR HIDEO KOJIMA
¿Qué tienen en común Snake y los mechas de «ZOE: The 2nd Runner»? Pues que todos han sido creados por Hideo Kojima, todo un "galáctico" en el mundo videojueguil, que ahora está trabajando un original juego para GBA llamado «Boktai».

La primera parte...
UN GRAN JUEGO PARA LOS COMIENZOS DE PS2
El primer «ZOE» salió a la venta junto a los primeros títulos para PS2, y nos encantó su concepto y su espectacularidad. Imaginaréis lo impacientes que estábamos por probar esta segunda parte.





IREMOS CONSIGUIENDO NUEVAS ARMAS SECUNDARIAS a medida que avancemos. Con ellas no tendremos problemas para acabar con los enemigos más duros.



LAS MISIONES QUE NOS TOCARÁ CUMPLIR serán de lo más variadas, como encontrar a un amigo que se ha escondido y "llevarlo" hasta una salida segura.



PARARLE LOS PIES A UN TREN MILITAR será sólo un ejemplo de "situación intensa". ¡Ojo, el tiempo corre!



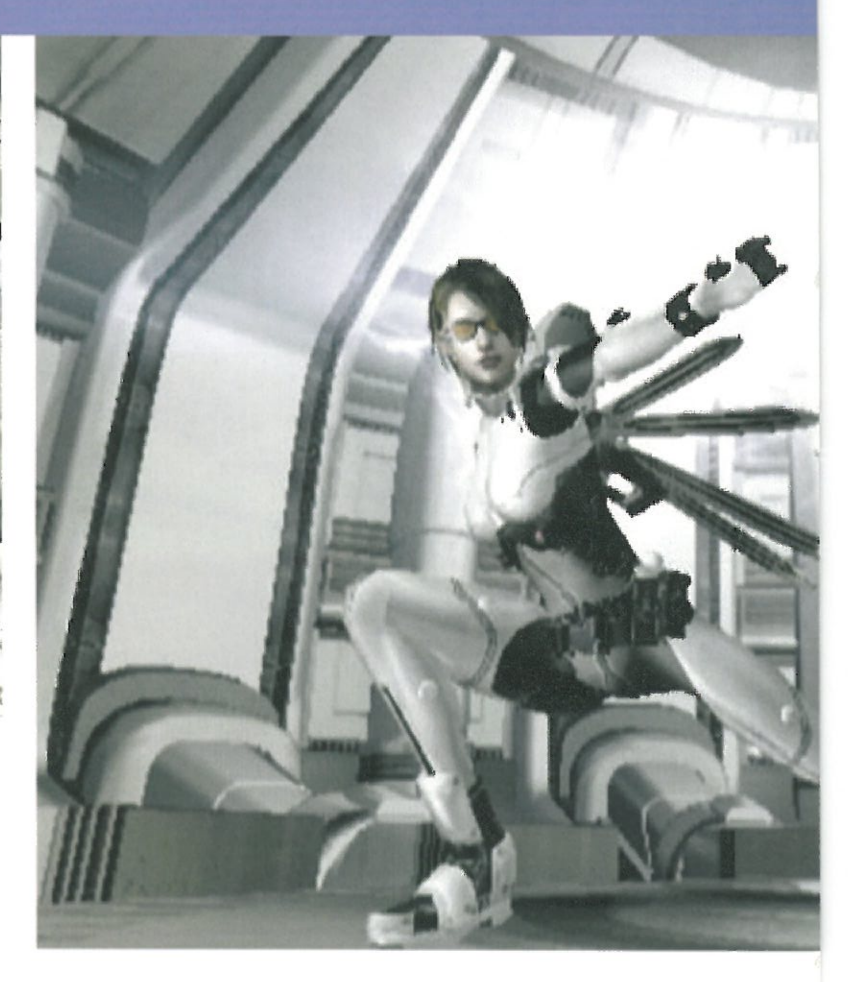
PODREMOS AGARRAR OBJETOS, ya sea para bloquear los ataques enemigos o para utilizarlos como armas.



LOS MISILES TELEDIRIGIDOS nos serán muy útiles para acabar con decenas de malos de un solo golpe.



EVITAR LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS no es un "trabajito" para cualquiera, así que tendréis que ayudar a Vanessa con vuestros mejores reflejos y destreza con el gatillo.



Septiembre
Capcom
Shoot'em up

PRODUCT NUMBER 03

Una chica que baila mientras se enfrenta a cientos de robots será la protagonista de este shooter. ¿Qué pensará su novio de esto?

VANESSA SCHNEIDER, UNA GUAPA HEROÍNA con mucho ritmo, va a apuntarse este verano a la moda de las "chicas guerreras". Nuestra amiga decidió convertirse en mercenaria para vengarse de los robots que asesinaron a sus padres, y ahora que la han contratado para restablecer el control de los humanos sobre un planeta donde las máquinas se han rebelado, le llegará la oportunidad que esperaba.

Este "culebrón futurista" servirá como punto de partida de un shoot'em up que hará las delicias de los aficionados a los juegos de avance y disparo, pero ojito, que la acción de «P.N.03» va a tener detalles de lo más original.

PODREMOS EQUIPARNOS CON DISTINTOS TRAJES, que compraremos usando los puntos que vayamos consiguiendo en cada una de las 11 misiones del juego, y que nos permitirán tanto atacar como defendernos. Vanessa podrá hacer dos tipos de ataque, uno normal y otro especial, que cambiará según el traje que lleve en cada momento, mientras que los movimientos de defensa serán uno de los aspectos más peculiares, pues se asemejarán a pasos de baile (¡como lo oís!).

Todo esto nos servirá para acabar con las hordas de engendros mecánicos que nos harán frente, y con algún que otro jefazo final, así que si os gusta la acción y sois unos marchosos, os conviene seguir muy de cerca la trayectoria de esta muchachita. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
El juego va a resultar muy vistoso y novedoso por el tema "bailongo", pero habrá que ver si a la larga el desarrollo no se hace demasiado monótono.



LAS CLAVES

1 **LOS DIFERENTES TRAJES** cambiarán las cualidades de Vanessa (sus ataques especiales, la energía...), lo que le dará más variedad al desarrollo.



2 **LOS MOVIMIENTOS DE DEFENSA** (y algunos de ataque) servirán para demostrar la valía de la protagonista como bailarina. ¡Eso sí es arte!



3 **LOS ENEMIGOS** usarán diferentes estrategias para atacar, ¡y algunos serán de talla descomunal!







■ LA ACCIÓN FRENÉTICA Y EL BAILE SERÁN LOS INGREDIENTES DE ESTE VISTOSO SHOOTER DE AMBIENTE FUTURISTA ■

¡OJO AL DATO!

Creador de «Resident Evil»... «P.N.03» LLEVA LA FIRMA DE SHINJI MIKAMI
«Resident Evil», la saga de juegos de terror más célebre de la historia, está de moda por la reciente salida de «RE Zero» (GC) y la tensa espera de su primera entrega online en PS2. Pues bien, que sepáis que su creador, Shinji Mikami, es también el "papá" de «P.N.03», y de otros títulos tan célebres como «Onimusha».

Una oleada de títulos... CAPCOM LANZARÁ EN BREVE SUS JUEGOS MÁS PROMETEDORES
Acaban de llegar «Clock Tower» y «RE Dead Aim» a PS2, y a lo largo del año les seguirán títulos como «Viewtiful Joe» (GC, en la imagen), «Dino Crisis 3» (Xbox), «Chaos Legion» (PS2) o «Breath of Fire V» para PS2.



LOS ENEMIGOS MÁS GRANDES nos harán sudar la gota gorda, pero Vanessa sabrá sacarle todo el partido a la capacidad de ataque que tendrán sus distintos trajes.



LOS MOVIMIENTOS DE VANESSA estarán perfectamente entrelazados, como si se tratase de unos pasos de baile. ¡Y no veáis con qué marcha se moverá esta chica!



ESQUIVAR DISPAROS nunca se hizo con tanto estilo. ¡Ahora sí que "bailaréis de verdad sobre sus tumbas"!



LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES serán tan eficaces como vistosos, y barrerán la pantalla de enemigos.



LOS ATAQUES EN GRUPO serán los más duros de pelar, pues cada enemigo usará su propia estrategia.


ESTE JUEGO DE ACCIÓN tendrá algunos toques de aventura y RPG. En él tendremos que acabar con un ejercito de demonios que amenazan con extender su dominio por todo Japón.


RAIKOH ESTARÁ SOLO ANTE EL PELIGRO. Tendrá que luchar con multitud de enemigos infernales que, por supuesto, no tendrán piedad de él.


LOS COMBATES van a ser espectaculares y estarán repletos de buenos efectos de luz.



LOS ESCENARIOS serán variados y recrearán el Japón feudal de los misteriosos samurais.




LAS CLAVES

1 EL PROTAGONISTA será Raikoh, un samurai muerto que tiene que purgar numerosos pecados.



2 LOS MONSTRUOS serán tan fieros y gigantes como este de aquí debajo. Ya nos podemos ir preparando para sufrir...




Septiembre ■ Sega ■ Acción

OTOGI

Un ejército de demonios se acerca, ¡y vosotros ahí tan tranquilos! Anda, haced la maleta, que os vais a marchar a "purificar" Japón.

LOS DEMONIOS Y DEMÁS SERES MALIGNOS están dispuestos a extender su dominio por todo el Japón feudal, y sólo un samurai con muchas causas pendientes podrá impedirlo. Su nombre es Raikoh, y por cierto, está... ejem, muerto. Pese a este "detalle", va a protagonizar un juego de acción repleto de combates, en el que nuestra misión principal será acabar a espadazos con todo lo que se mueva.

Por suerte, Raikoh contará con una serie de "bendiciones" sobrenaturales, entre las que destacarán ataques mágicos, barreras de luz y la capacidad de volar, eso sí, durante poco tiempo.

LOS COMBATES VAN A SER CONTINUOS, y apenas habrá lugar para el descanso, porque las fuerzas malvadas serán tan feroces como numerosas, y no nos dejarán ni un segundo de respiro. Además, el principal atractivo de «Otogi» será la inclusión de elementos "aventureros", que nos permitirán subir de nivel mediante la experiencia que vayamos acumulando durante los combates. Incluso tendremos la posibilidad de comprar y vender armas, hechizos y accesorios, que nos ayudarán a darle su merecido a las hordas de enemigos de este "endiablado" juego. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
La inclusión de elementos de aventura le dará mayor interés a este juego repleto de acción. Esperemos que no se quede en un simple "machacabotones"

MOVILFACE
TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el 7667
o llamando al 906.886.672, tu eliges!

Compatible con: **NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM**

Lista de TOP EXITOS

1. Shin Chan — TELEVISIÓN — 526536
2. Bola De Dragón — TELEVISIÓN — 526503
3. Eres Un Cabrón Hijo P. — TELEVISIÓN — 525566
4. Zanarkand — DANCE/TECHNO — 526512
5. Bring Me To Life — BSO DAREDEVIL — 526637
6. Bye Bye — POP NACIONAL — 526792
7. Somewhere I Belong — ROCK INTERNACIO. — 526711
8. Molinos De Viento — ROCK NACIONAL — 526302
9. El Último Mohicano — CINE — 525956
10. 8 Miles — CINE — 526617

TONOS

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A) Por SMS (mensaje):
Envía TONO152 y la referencia al 7667
Ejemplo: TONO152 526536

B) Por TELÉFONO:
Llama al 906.886.672, marca la referencia y tu número de móvil.

EXITOS TOP40

526802	No Te Escaparás - POP NACIONAL
526730	Puedes Contar Conmigo - POP NAC.
526780	Que Corra El Aire - OT2
526750	Jaleo - POP NACIONAL
526799	Una Emoción Para Siempre - POP NAC.
526733	American Life - POP INTERNACIONAL
526838	La Madre De Jose - POP NACIONAL
526774	Qué Más Da - POP NACIONAL
527089	Parando El Tiempo - OT2
526747	Veinte Mariposas - POP NACIONAL

POP NACIONAL

526623	Dime - EUROVISIÓN
527093	Son De Amores
526560	Sámbame
527091	Flores En El Cielo
527090	Ven Ven Ven
526642	Cada Vez Que Estoy Sin Ti
526833	Caramelo
526821	Baila Baila
526635	Nunca Debi Enamorarme
526667	Lucifer
527088	Besa Mi Piel - OT1
526839	Me Pones A Cien
526571	No Me Llames Iluso
526798	Si Los Ángeles Se Rinden
526722	Por Siempre Tu Y Yo

VIDEOJUEGOS

525530	Super Mario Bros.
527095	The Legend Of ZELDA
526418	Spy Hunter
526407	Crash Bandicoot
526405	Command And Conquer
526413	Manic Miner

■ = NOVEDAD

ROCK NACIONAL

5255442	Danza Del Fuego
526808	Extrema Y Dura
526246	Jesucristo Garcia
526832	Te Visitará La Muerte
526841	Hemoglobina
526737	Calavera

POP INTERNACIONAL

526186	Without Me - RAP
527092	Every Way That I Can
526758	Husan (Anuncio Peugeot 206)
526507	Lose Yourself - RAP
526840	How Soon Is Now?(Embrujadas)
526708	Sing For The Moment - RAP
526757	In Da Club - RAP
526759	Fighter
526803	Mundian To Bach Ke
527094	Faithfulness (Anuncio R. Scenic)

ROCK INTERNACIONAL

526956	Start Me Up
526801	Whisper
526444	Master Of Puppets
525012	Enter Sandman

DANCE/TECHNO

526570	Libertine
526652	Twisted
525865	Infected
525950	Played A Live (Bongo Song)
526837	Heaven's Gate
526789	Heaven Is A Place On Earth
526783	Fiesta (Anuncio Cruzcampo)
526214	Flying Free
526610	Arabian Star
526541	Scorpia
526850	Summer Is Calling
526988	How Old Are You?
526174	Groove 2.0
527048	Nessaja
526917	Boom Boom

LICENCIA: SGAE RMV&M/503/04/6014

TOP EXITOS Envía TONO152 LISTA al 7667 y recibirás la lista de éxitos.

OTROS

525487	Marcha Fúnebre - CLASICO
526650	Ni Mas Ni Menos - RUMBA
526583	Ratones Coloraos - RUMBA
525546	Sanfermines

CINE/TV

526675	Comando G - TV
525939	Terminator - CINE
526806	Loca - TV (HG)
526071	Spiderman - CINE
526760	Hasiendo El Amor - TV (HG)
526770	El Día De La Bestia - CINE
526831	Looney Tunes - TV
526830	Verano Azul - TV
525574	El Exorcista - CINE
526822	Shin Chan 2 - TV
526819	Mucho Pocho - TV (HG)
525002	Mision Imposible - CINE
526295	El Bueno, El Feo Y El Malo - CINE
526264	La Muerte Tenia Un Precio - CINE
526502	La Lista De Schindler

HIMNOS

526666	El Novio De La Muerte - H. LEGIÓN
525007	Himno Nacional De España
526828	Himno De La Guardia Civil
526700	La Internacional Comunista
526273	Centenario Real Madrid
525056	Real Sociedad de San Sebastian
526793	Centenario Atletico De Madrid

BUSCADOR

¡AHORA PUEDES PEDIR CUALQUIER TONO, IMAGEN Ó LOGO SIN SABER LA REFERENCIA Y EN CUALQUIER MOMENTO!
¿COMO FUNCIONA?

TONOS: Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO152 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO152 INTERPRETE.
Ejemplos: TONO152 EL NOVIO DE LA MUERTE - TONO152 ZANARKAND - TONO152 EVANESCENCE - TONO152 TERMINATOR

IMAGENES: Envía simplemente IMAGEN152 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: IMAGEN152 SHIN CHAN - IMAGEN152 GAME CUBE - IMAGEN152 XXX - IMAGEN152 PS2 - IMAGEN152 ALIEN

LOGOS: Envía simplemente LOGO130 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: LOGO152 NO FEAR - LOGO152 MARIHUANA - LOGO152 OJOS - LOGO152 QUIKSILVER - LOGO152 TATUAJE

TOP IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON









524800	524977	524932	523799	524647	524922	524812	
523880	524664	524424	524921	523761	524966	524692	
524927	525005	525003	524998	525010	525007	525009	525008
524391	524754	524385	524394	523612	524765	524907	523908
524768	524404	524919	523780	523700	524138	523927	524719
524956	524811	524987	524788	524984	523625	524933	524758
524392	523746	524165	523703	524975	524099	523649	523997
524918	524545	524739	524974	524955	524960	524817	524470
524986	524837	523963	524096	523971	524920	524512	523721
524822	524115	523254	524789	523841	524250	524384	524860
523594	523842	524164	524444	523664	524910	524646	524695
523823	524738	523795	524163	523865	524211	524790	523928

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A) Por SMS (mensaje):
Envía IMAGEN152 y la referencia al 7667.
Ejemplo: IMAGEN152 524932

B) Por TELÉFONO:
Llama al 906.886.672, marca le referencia y tu número de móvil.

MILOGO

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

Tipos de letra: 101, 108, 106, 104

Iconos: 307, 301, 320, 303, 311, 317, 316, 304, 313, 315, 302, 321, 335, 332

Se original y crea tu propio Logo!!

1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONOS.
4. Envía MILOGO152 TEXTO REF. LETRA REF. ICONOS al 7667

Por ejemplo, si escribes: MILOGO152 Miguel 104 311 y lo envías al 7667. Recibes esto: →

TOP LOGOS

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

521217	521133	521162
521193	521214	521206

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A) Por SMS (mensaje):
Envía LOGO152 y la referencia al 7667.
Ejemplo: LOGO152 521193

B) Por TELÉFONO:
Llama al 906.886.672, marca le referencia y tu número de móvil.

520943	521218	521161
520147	521144	520890
520892	520991	520891
520889	520337	521216

SERVICIOS SMS VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES Y OPERADORAS

CHIQUI CHIQUI

JUEGO DE AVENTURA

Una chica te espera inquieta en su dormitorio...
Para llegar hasta ella tendrás que pasar por unas aventuras... ¿Serás capaz?
Envía CHIQUI152 al 7667 ...y mójate!!!

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro



Envía simplemente PIROPO152 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!.
Prueba también diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA,...
Ejemplo: PIROPO152 VERDE



Aburrido? Nunca te acuerdas de un buen chiste en el momento oportuno?
Envía CHISTE152 al 7667 y al instante puedes reirte con tus amigos/as.
Prueba también las categorías: FEMINISTA, LEPE, BIN LADEN, VERDE,..
Ejemplo: CHISTE152 FEMINISTA



Hay preguntas para todos: MÚSICA, DEPORTE, POLÍTICA, ARTE CIENCIA, CINE, HISTORIA Y OCIO.
Envía el texto TRIVIAL152 al 7667 y si pasas el nivel 5 tienes ...!PREMIO SEGURO!
Entrena tu cerebro y demuestra lo que sabes



Sabias que en Suecia los funcionarios han creado días de fiesta sexuales para que se olviden del trabajo y se puedan relajar.
Eres curioso/a? Entonces prueba este servicio!
Envía ahora CUR152 al 7667 y recibirás curiosidades de todo el mundo en tu móvil.



GANAS DE INSULTAR?
Envía INSULTO152 al 7667 y deja cortado hasta al más chulillo con los insultos más ingeniosos. Prueba también las categorías: TU MADRE, FEOS, INTELIGENCIA, GORDOS,...
Ejemplo: INSULTO152 TU MADRE

CIBER VIDENTE

Quieres saber TODO sobre tu horóscopo? Pregunta a nuestros CIBER-VIDENTES!
Ejemplos:
HORO152 soy acuario voy a encontrar novio?
HORO152 soy tauro encontrare trabajo?
...¡y envíalo al 7667!

JUEGOS VIDEOCONSOLAS
LOS MEJORES TRUCOS



Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías: TRUCO152 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO152 PS2 DMC2
TRUCO152 XBOX STEEL BATTALION
TRUCO152 PSX FIFA2003
TRUCO152 GAMECUBE RESIDENT EVIL

PSICOPATA

JUEGO DE AVENTURA



Un Psicópata asesino está sembrando el terror en una misteriosa Mansión.
Como invitado de la joven dueña tendrás que acabar con él, usando tu valor y tu instinto de detective.
Si te atreves envía PSICO152 al 7667

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro

TANGABEACH

JUEGO DE AVENTURA

Has tenido alguna aventura últimamente?
Aquí tienes la oportunidad de ligar o algo más...;-)
Pero antes de poder decidirte por la negra, rubia o morena tendrás que pasar por unas aventuras...
Envía CARIBE152 al 7667 y mojate!

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro



UN EJÉRCITO MONSTRUOSO, integrado por vampiros, demonios y hombres lobo, le va a poner las cosas difíciles a Buffy y sus amigos. ¡Tendrán que pelear duro para vencer!



Septiembre
Vivendi
Acción

BUFFY: CHAOS BLEED

Hay pandillas que quedan para salir de marcha, pero Buffy y sus colegas tienen gustos "alternativos". ¿Os apetece cazar vampiros?

SUNNYDALE ES UNA CIUDAD MUY TURÍSTICA. Construida sobre la Boca del Infierno, tiene una docena de cementerios y la mayor concentración de monstruos del país. Vale, puede que no sea el mejor destino para vuestras vacaciones, pero no debéis temer: Buffy y sus amigos velarán por todos, tal y como ocurre en la serie de televisión.

En su nueva aventura, planteada como un "episodio perdido" de la serie, Buffy deberá impedir que una brecha dimensional arroje sobre el mundo el Mal Absoluto. Para evitarlo, ella y sus aliados deberán recorrer cementerios, almacenes y alcantarillas en busca del culpable del caos, acabando con cualquier enemigo o monstruo en su camino.

LA PANDILLA DE BUFFY SERÁ BASTANTE AMPLIA: la formarán su "amigo" vampiro Spike, la bruja Willow, el bueno de Xander, Faith (también Cazadora) y Sid el Muñeco. Por supuesto, cada uno usará sus propias habilidades: Buffy y Faith usarán artes marciales, Willow lanzará y aprenderá hechizos, y Spike aprovechará su fuerza sobrehumana. Además, todos tendrán sus "momentos de gloria" con fases para ellos solitos, aunque a veces podremos colaborar con otros personajes para enfrentarnos a los enemigos más poderosos, y buscar su punto débil. Los vampiros, por ejemplo, serán vulnerables al "estacazo" o el agua bendita, mientras que los zombis caerán ante el fuego. Así que si os gusta la serie, en «Chaos Bleed» vais a encontrar una recreación muy fiel, ¡y un nivel de acción todavía más alto! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La ambientación nos parece muy "currada", y es muy divertido poder controlar a tantos personajes distintos. ¿Bastará su carisma para destacar entre otros juegos?

LAS CLAVES



1 **LUCHAR CONTRA VAMPIROS,** zombis y hombres-lobo, en combates espectaculares contra varios enemigos.

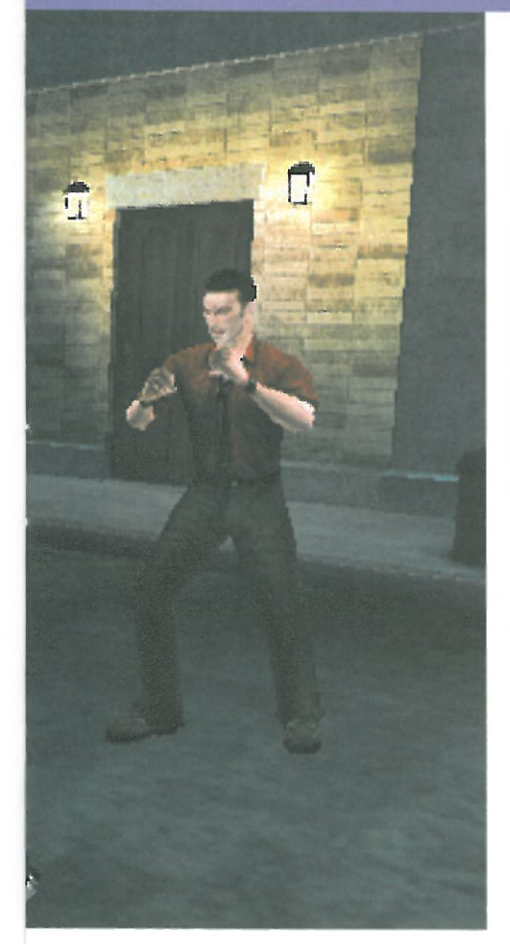


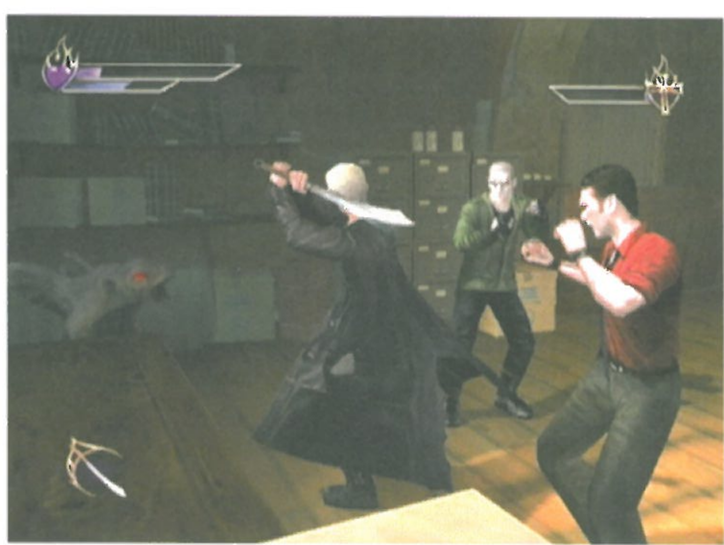
2 **CONTROLAREMOS VARIOS PERSONAJES** además de Buffy, tan populares como Spike, Willow, Xander o Faith.



3 **SU AMBIENTACIÓN** será muy cuidada, tanto en todos los escenarios como en los personajes. ¡Será idéntico a un episodio de la serie!







LA ACCIÓN VA A SER TAN INTENSA COMO EL DESARROLLO DEL JUEGO, TOTALMENTE IDÉNTICO A LA SERIE DE TELEVISIÓN

¡OJO AL DATO!

Xander, Spike o Willow han puesto sus voces...
EL REPARTO ORIGINAL COLABORA EN EL JUEGO
Los protagonistas de «Buffy» han colaborado en la producción, doblando a sus respectivos personajes. Además han grabado entrevistas, tomas falsas y otros "regalos extra" para el juego.

Lleva siete temporadas...
LA SERIE DE TV ES UN ÉXITO MUNDIAL
"Buffy" narra las aventuras de una cazavampiros que aspira a llevar una vida normal. Sus emocionantes historias y su sentido del humor le han dado un éxito enorme, dando lugar a cómics, un videojuego para Xbox y hasta serie propia para uno de sus protagonistas: "Ángel".





LOS COMBATES MASIVOS contra varios enemigos a la vez serán muy abundantes. ¡Hasta los zombis se unirán a los vampiros para acabar con la sufrida Buffy!



WILLOW ES UNA BRUJA, y no es que nos metamos con ella, sino que podrá aprender diversos hechizos, como este ataque de fuego, para eliminar vampiros.



LAS ARMAS DE XANDER serán todas tan variadas como originales: ¡atentos a su pistola de agua bendita!



LUCHAREMOS CODO CON CODO con nuestros amigos en varias ocasiones. Esto sí que es trabajo en equipo.



EL MODO MULTIJUGADOR nos permitirá escoger entre más de 20 personajes para"zurrar" a un amigo.



LAS CARRERAS FUTURISTAS siempre han sido un tema recurrente a la hora de programar juegos, pero en éste, la velocidad y el riesgo llegarán a cotas altísimas.





LAS CLAVES

1 **LA TEMPORADA**, que consistirá en fichar por uno de los ocho equipos y disputar una serie de torneos para mejorar en la clasificación general.



2 **LAS ARMAS** variarán en función de la moto que llevéis, e irán desde cañones láser hasta potentes cohetes. Todo valdrá con tal de ganar.



3 **LOS CIRCUITOS** serán de lo más variado, y permitirán piruetas como loopings o espirales.



- Agosto
- Acclaim
- Velocidad

XGRA

¿Vuestro primito es un fiera con el triciclo? Pues a lo mejor en el futuro acaba participando en estas peligrosas carreras de motos.

EL DEPORTE CON MÁS SEGUIDORES DEL FUTURO no lo protagonizarán ni un Beckham biónico, ni Michael Jordan en el patio de su residencia de ancianos. Sus estrellas serán un grupo de pilotos medio pirados que se batirán el cobre sobre una especie de "supermotos" en frenéticas carreras en las que todo estará permitido: echar de la pista al contrario, utilizar potentes armas, destrozar los circuitos...

A los que conozcáis esta saga, antes conocida como «Xtreme-G», esto ya os resultará bastante familiar, pero este nuevo capítulo incluirá además un buen puñado de novedades, como 16 trazados totalmente originales, que os llevarán a recorrer desde las profundidades del océano hasta la mismísima superficie de Marte. Menudo viajecito, ¿eh?

EL MODO TEMPORADA VA A SER SU GRAN ATRACTIVO, pues os permitirá fichar por un equipo de entre los 8 disponibles, y disputar una serie de torneos en los que iréis sumando puntos para la clasificación general. Y no bastará con quedar los primeros en cada carrera, pues además tendréis que cumplir objetivos secundarios, como destruir a un rival, o hacer un tiempo determinado en alguna de las vueltas.

Para ayudaros en vuestra tarea, los vehículos irán equipados con diferentes armas, como cañones láser o misiles, con los que podréis darles su merecido a los contrincantes más pesados. En cambio, lo que no os ayudará tanto será el enrevesado diseño de los circuitos, que os obligarán a realizar todo tipo de acrobacias, y podrán darle un buen susto a vuestra madre cuando entre en el cuarto y os vea con la silla patas arriba. En fin, seguro que este deporte tardará unos cuantos años en popularizarse, pero nosotros comentaremos el juego a fondo el mes que viene. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Las carreras resultan bastante adictivas, y además el "Modo Temporada" resulta todo un aliciente, pero veremos si el nivel técnico está a la altura.





■ LA VELOCIDAD VA A SER TAN IMPORTANTE EN ESTE JUEGO COMO LA PUNTERÍA, PUES PODRÉIS DESTRUIR A VUESTROS OPONENTES ■

¡OJO AL DATO!

Un juego de éxito...
ESTA SAGA GUSTA MUCHO EN EL MERCADO ESTADOUNIDENSE
La primera entrega salió para Nintendo 64, y la última hasta ahora era «Xtreme-G 3», que se estrenó en PS2 en 2001, y el año pasado en GameCube. El juego consiguió vender más de un millón de unidades en EEUU.

Tendrá un gran rival...
NINTENDO Y SEGA YA TIENEN CASI LISTO EL NUEVO «F-ZERO»
Este clásico de Nintendo (salió en SNES y N64) está a punto de tener su secuela en GC. Su desarrollo será muy similar al de «XGRA», y estará disponible este mismo verano en Japón.





EL CONTROL DE LAS MOTOS será a priori bastante sencillo, y apenas os obligará a utilizar el freno. Vamos, que no hará falta ser un Rossi o un Biaggi para triunfar.



LOS CONTRINCANTES se comunicarán con vosotros a través de una pequeña pantalla en vuestro visor, aunque más que hablaros, os llamarán de todo.



ELEGIR UN PILOTO será vuestra primera tarea, aparte de decidir cuál es el más fanfarrón de todos ellos.



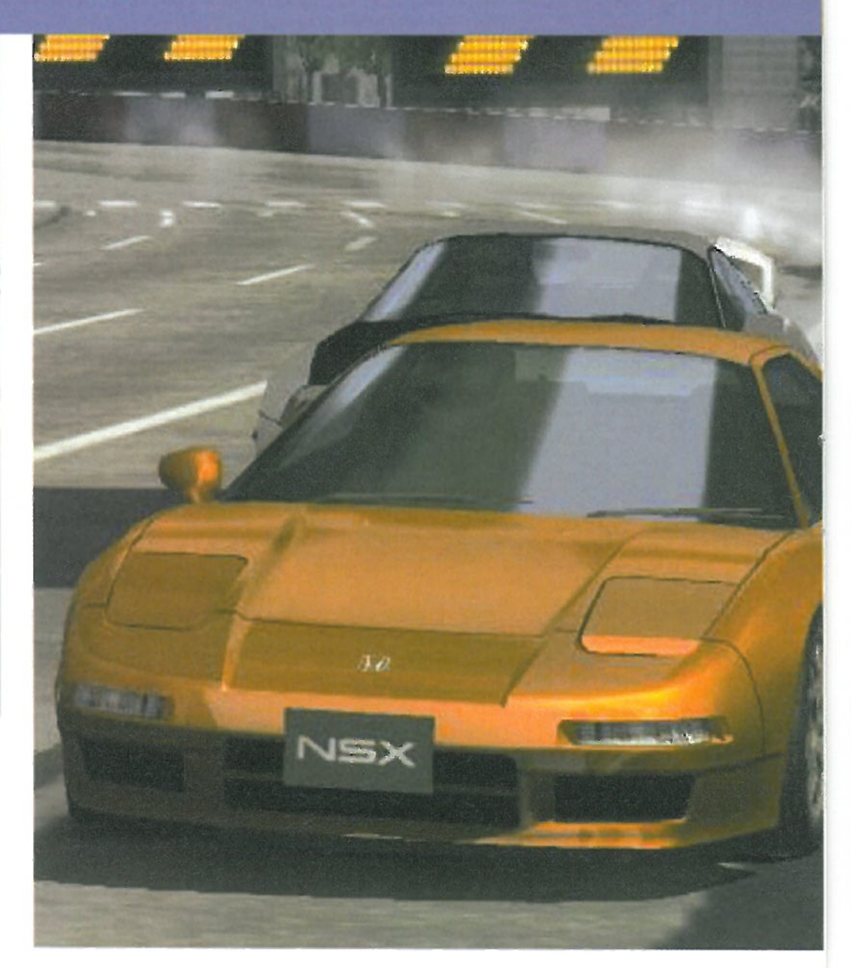
LOS ESCENARIOS no podrían ser más variados, pues os mostrarán desde el fondo del mar hasta el espacio.



LAS EXPLOSIONES serán una constante durante las carreras, y tendréis que evitarlas para no sufrir daños.



ESTAS CARRERAS URBANAS nos permitirán conducir 50 modelos de coches reales, diseñados con todo lujo de detalles, y ajustar su mecánica para que corran a tope.





LAS CLAVES

1 **EL "MODO CIRCUIT"** será muy variado, pues podremos ir ampliando nuestro garaje comprando coches y hasta disputando duelos con otros pilotos.



2 **LOS COCHES** estarán diseñados con todo lujo de detalles, desde los deportivos hasta los turismos como este Focus.



3 **LOS AJUSTES** serán fundamentales si queréis lograr victorias y afectarán desde el motor hasta los neumáticos.



- Septiembre
- Capcom
- Velocidad

GROUP S CHALLENGE

Otra vez en el coche con papá, mamá y el perro. Ahora tenéis dos opciones: compraros uno propio o esperar a que salga este juego.

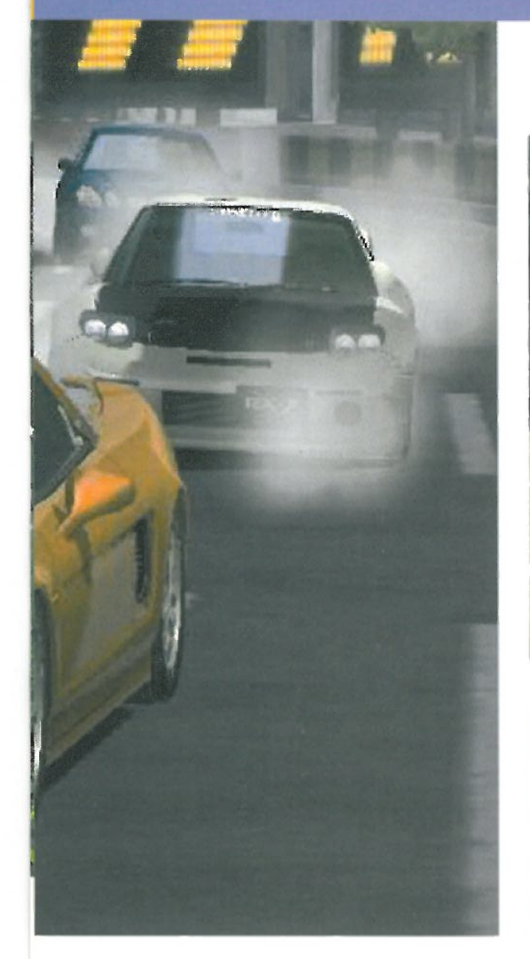
NO SOLO DE TERROR Y DE LUCHA VIVE CAPCOM, la compañía que nos ha hecho pasar tan buenos ratos con «Resident Evil» o «Street Fighter», entre otros, y parece que se ha propuesto demostrarlo con este ambicioso título de velocidad, que tendrá un planteamiento muy similar a «Gran Turismo» (PS2).

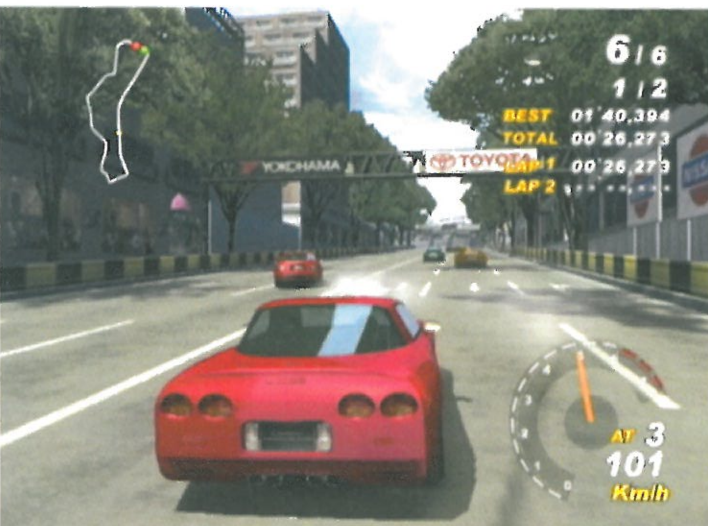
Es decir, que nuestra tarea consistirá en comprar coches, hacerles miles de ajustes y correr en diferentes campeonatos. Para ello contaremos con más de 50 modelos reales, de marcas tan prestigiosas como Ford, Audi, Lotus o Toyota, a los que podremos hacer "apaños" de todo tipo hasta convertirlos en bólidos listos para "devorar" el asfalto.

EL MODO DE JUEGO PRINCIPAL SERÁ EL "CIRCUIT", que consistirá en ir ganando dinero en los diferentes campeonatos para mejorar nuestro coche o comprar otro nuevo cuando nos cansemos de correr con él. También habrá otras formas de ganar pasta y coches, como el "Modo Line", en el que tendremos que seguir el trazado del circuito lo mejor posible, o los duelos contra otros pilotos, que se desarrollarán en los 30 circuitos del juego, situados en Australia, Mónaco y Japón. Y todo redondeado con unos gráficos más que notables, en los que destacará el diseño de los coches. En fin, que ya podéis ir haciendo un hueco en vuestro garaje, porque el mes que viene lo vais a necesitar. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Gráficamente es muy vistoso y el control de los coches parece a priori bastante preciso, pero deben esforzarse para elevar la sensación de velocidad.

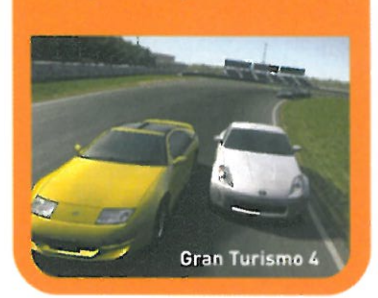




¡OJO AL DATO!

Tras «Auto Modellista»... ES EL SEGUNDO JUEGO DE COCHES DE CAPCOM
Por extraño que os pueda sonar, hasta ahora Capcom sólo había creado un juego de carreras, «Auto Modellista» que salió en PS2 a finales del año pasado. En HC le puntuamos con un 80.

Una oleada de juegos... LOS TURISMOS NOS INVADIRÁN ESTE AÑO
En lo que queda de año vamos a recibir buenas muestras de lo que son las carreras de turismos. El más esperado es, sin duda, «Gran Turismo 4» (PS2), que será además online, al igual que «Sega GT 2003» (Xbox). Ambos están previstos para Navidades.


Gran Turismo 4

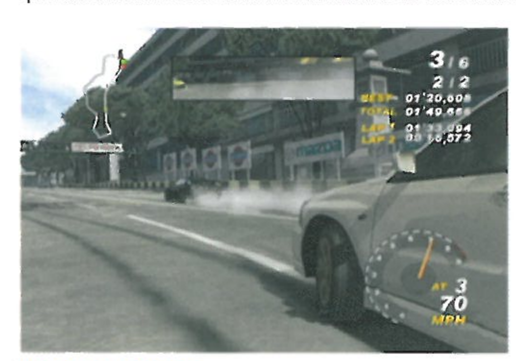
LLENAR HASTA ARRIBA NUESTRO GARAJE CON LOS MEJORES COCHES DEL MERCADO SERÁ LA MEJOR BAZA DE ESTE TÍTULO



EL DISEÑO, tanto de las ciudades como de los coches, estará muy logrado, por lo que las carreras se acabarán convirtiendo en todo un espectáculo para la vista.



LOS CIRCUITOS estarán localizados en tres escenarios distintos, desde el lejano Japón hasta la elitista Montecarlo, sin olvidarnos de las costas de Australia.



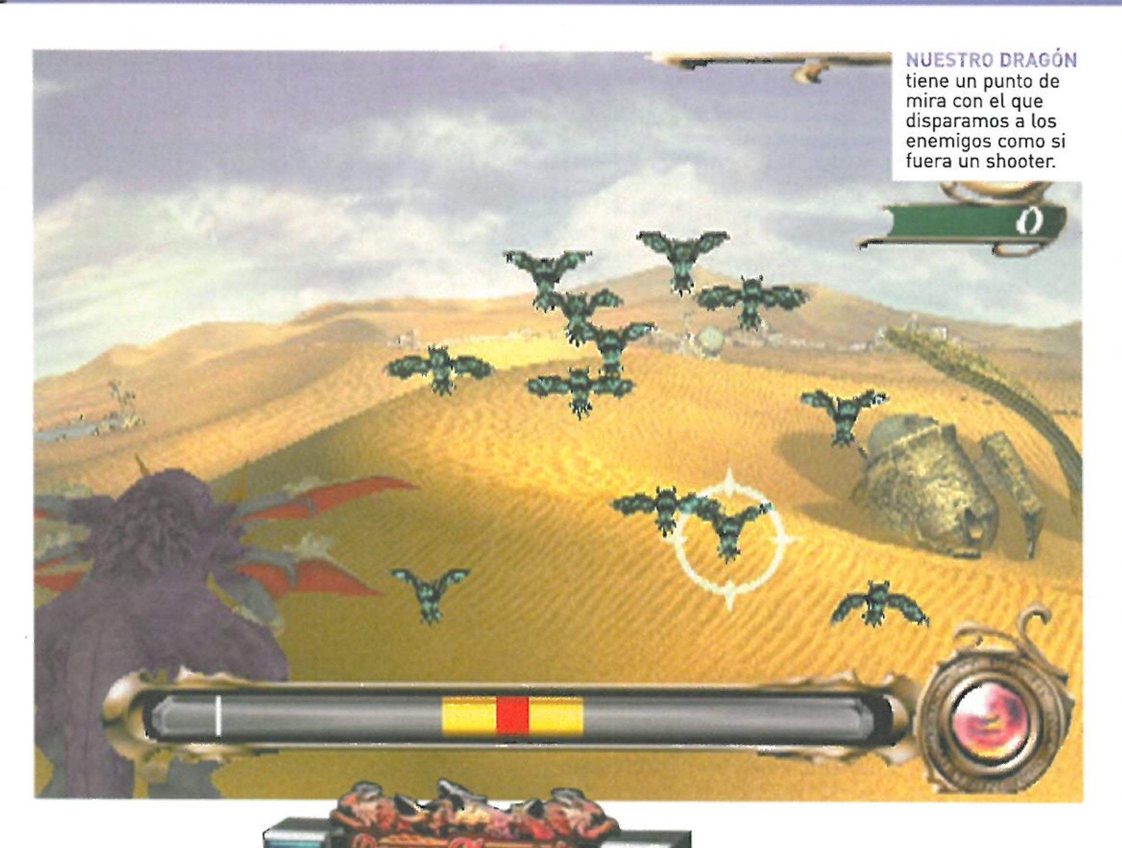
LAS REPETICIONES nos servirán para apreciar el lado más cinematográfico de cada una de las carreras.



LAS MARCAS que aparecerán en el juego serán de todo el mundo: europeas, japonesas, americanas...



EL NIVEL DE LOS RIVALES dependerá de la categoría en que corramos. La "S" será la más competitiva.



NUESTRO DRAGÓN tiene un punto de mira con el que disparamos a los enemigos como si fuera un shooter.



UNA AVENTURA DRAGON

Lo de tener perros y gatos en casa tiene un pase, pero es que a los japoneses ahora les ha dado por tener dragones como mascota. Si quieren adoptar uno, sólo hace falta que se acerquen al salón recreativo de la esquina, sepan manejar las cartas ¡ y vayan con una cadena y un bozal bien grandes!

EL MUEBLE

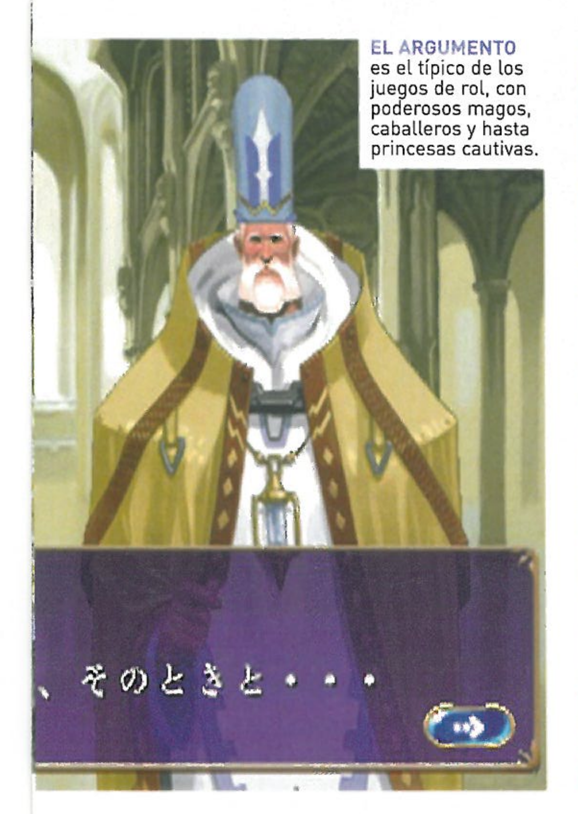
Gracias a las 8 pantallas independientes, podemos combatir contra el resto de los jugadores para mejorar las características de nuestro dragón. Las cartas se tienen que introducir en la ranura de la izquierda.

LO QUE DEBES SABER

- **TIPO DE JUEGO:** Juego de rol
- **COMPAÑÍA:** Namco
- **LANZAMIENTO:** FECHA: Mayo de 2003 LUGAR: Japón
- **NÚMERO DE JUGADORES:** De 1 a 8
- **PRECIO DE LA PARTIDA:** 100 yens (0,80 €)
- **CONVERSIÓN:** PlayStation 2



LAS CARTAS En estas cartas, que se pueden comprar en los salones recreativos, se guardan las características de nuestros dragones.



EL ARGUMENTO es el típico de los juegos de rol, con poderosos magos, caballeros y hasta princesas cautivas.



LOS GRÁFICOS representan un mundo medieval fantástico por el que podemos movernos volando.

"ENCARTADA" CHRONICLE

LOS ARCADES QUE SE JUEGAN UTILIZANDO CARTAS se están haciendo muy populares en Japón, y como ejemplo, nada mejor que esta recreativa de Namco, en la que además de usar los típicos controles, es necesario introducir la tarjeta correspondiente para jugar.

El argumento es el típico de un juego de rol, con tesoros y princesas de por medio, solo que en lugar de manejar a un aventurero, nosotros controlamos un dragón. Sí, sí, habéis leído bien: podemos escoger nuestro "animal" entre 6 tipos diferentes (luz, oscuridad, hielo, fuego, trueno y oro) según el mazo de cartas que hayamos comprado. Una vez que pasamos las cartas por la máquina, debemos volar resolviendo pequeñas misiones y enfrentándonos a los dragones de otros jugadores. Y como en cualquier juego de rol, a medida que vamos superando combates, nuestra experiencia crece y ganamos nuevas habilidades y ataques, hasta tener el poder suficiente como para enfrentarnos al jefe final, controlado por la computadora. HC



EL PODER de nuestras mascotas aumenta a medida que vamos ganado combates.Todas las mejoras se graban en cartas.

ASÍ SERÁ EL NUEVO «FIFA 2004»

LA MAGIA DEL FÚTBOL GALÁCTICO

La saga de fútbol más veterana va a regresar a las consolas de última generación con una entrega repleta de novedades y mejoras. Nosotros viajamos a Vancouver (Canadá) para probarla y traeros toda la información. ¡Comienza el partido!

La saga futbolística más popular de EA Sports cumple este año su décimo aniversario (lleva con nosotros desde 1993, cuando vio la luz en Mega Drive, la 16 bits de Sega). ¿Y qué mejor forma de celebrarlo que viajando hasta Vancouver para ver "in situ" cómo va el desarrollo de «FIFA 2004», su nueva y absolutamente revolucionaria edición de este año? Allí pudimos echar los primeros partidos, y aunque la versión que probamos aún andaba un poco "verde", nos sirvió para comprobar la cantidad de novedades e ideas originales que los desarrolladores piensan incluir en el juego final, y que se unirán a las ya clásicas virtudes que siempre ha atesorado «FIFA».

LOS NÚMEROS QUE MANEJARÁ «FIFA 2004» volverán a ser alucinantes. En el disco encontraremos nada menos que 24 ligas (con la liga de las estrellas, nuestra LFP, a la cabeza), 500 equipos reales, 10.000 jugadores y una treintena de los estadios más representativos del mundo, incluyendo 5 españoles: Bernabéu, Nou Camp, Mestalla, Vicente Calderón y Riazor. Por supuesto todas las plantillas estarán actualizadas al 100%, así que adivinad a quién podremos con el número 23 en su camiseta si elegimos jugar con el Real Madrid... ¡al mismísimo David Beckham! ¡Qué ganas que tenemos de verle en acción!

Pero lo que más os impactará de este simulador de fútbol no serán ni las licencias ni sus mareantes cifras, sino el número ▸▸

RONALDINHO

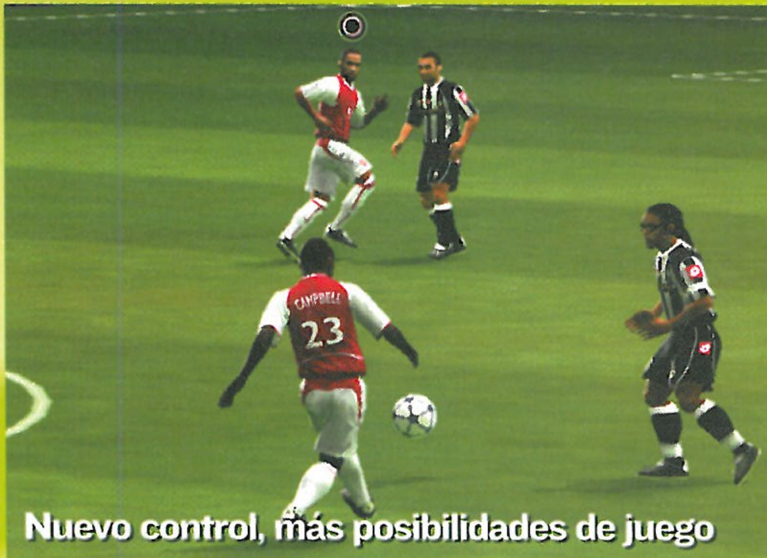
ESTE JOVEN PORTENTO BRASILEÑO será uno de los principales reclamos del juego. Él, junto a Henry y Del Piero, va a ser la "cara" de «FIFA 2004», pues los tres aparecerán en la carátula. Junto a ellos, en esta nueva edición de «FIFA», encontraremos a los integrantes de los equipos más importantes del planeta: 500 clubes y 10.000 jugadores reales.

¡PRIMER CONTACTO!

MEJORAS PARA GANAR:



Todas las estrellas, y mejores animaciones



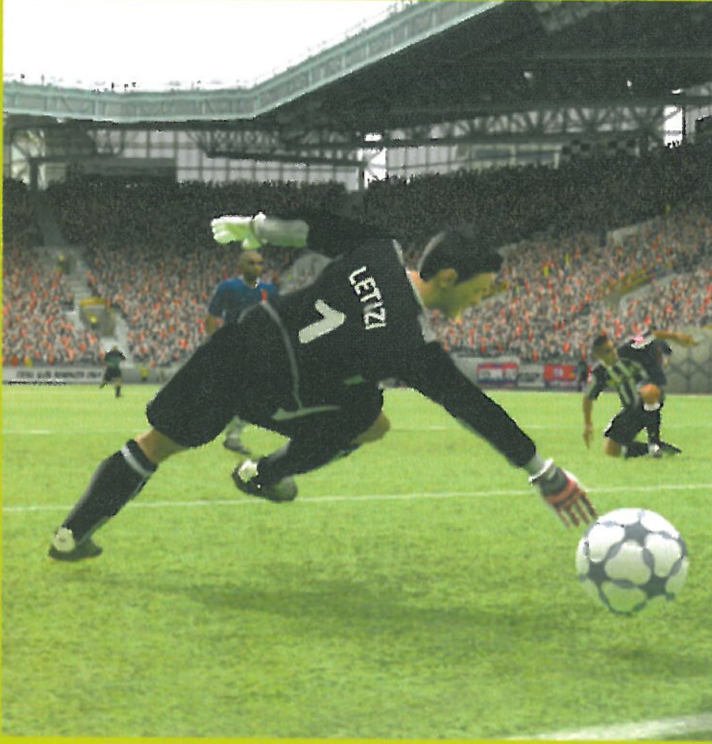
Nuevo control, más posibilidades de juego

LOS DATOS QUE TIENES QUE CONOCER

- Género: **Fútbol**
- Consolas para las que sale: **PlayStation 2, GameCube y Xbox**
- Compañía: **EA Sports**
- Fecha de lanzamiento: **Octubre 2003**
- De dónde viene: **es la actualización de una de las series de fútbol más famosas.**



LAS JUGADAS A BALÓN PARADO ganarán en fluidez y estrategia. Tendremos que desmarcarnos, luchar con los defensas y rematar en el instante justo



de novedades que se van a incorporar a esta nueva edición, algunas de ellas totalmente revolucionarias respecto a las anteriores entregas de la serie.

Empecemos con los modos de juego, que experimentarán un par de jugosas variaciones. A los ya clásicos partidos de exhibición, ligas, copas y demás competiciones, se van a sumar dos modalidades extra, Entrenamiento y Carrera. El modo Entrenamiento nos permitirá ensayar toda clase de jugadas y lanzamientos a balón parado para perfeccionar nuestro estilo de juego, pero la más molona será la otra modalidad, que nos propondrá coger a un equipo que se encuentre en una división inferior e intentar ascenderlo de categoría hasta llegar a competir contra los mejores. Para lograr nuestro objetivo, tendremos completa libertad de acción, tomando decisiones como fichar a nuevas estrellas o deshacernos de los jugadores que ya no nos interesen. Y por supuesto, empleando la táctica y la formación que creamos conveniente en cada momento. ¡Menudo reto!

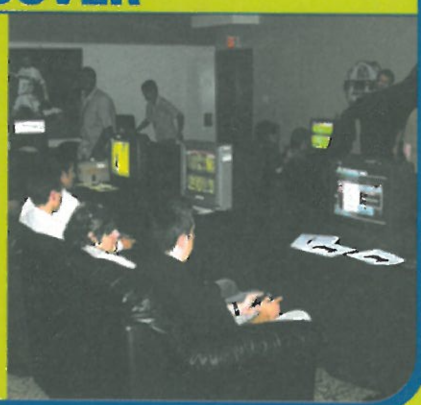
Además de estos nuevos modos tan interesantes, «FIFA 2004» todavía le reserva otra fenomenal sorpresa a los usuarios de PS2: ¡se van a poder jugar partidos online! ¡Genial! Se acabó el disputar los partidos multijugador con todos vuestros colegas "apiñados" en la misma habitación. ¡Ahora podréis jugar a vuestras anchas con cualquier jugón y desde cualquier parte del mundo! Alucinante. Pero claro, la única pega es que los "futboleros" que tengan una GameCube o una Xbox se van a quedar sin disfrutar de esta espectacular novedad.

A LA HORA DE SALTAR AL TERRENO DE JUEGO será cuando realmente notemos las novedades más importantes, que vendrán dadas por un sistema de control totalmente rediseñado. La principal característica de «FIFA 2004» es que podremos controlar mediante el stick analógico derecho a los jugadores que no tengan la posesión del balón. Esta opción, que ha sido bautizada por sus creadores

PRIMEROS PARTIDOS EN VANCOUVER

¡Allí pudimos probarlo!

Nuestra visita a las oficinas de EA Sports en la ciudad canadiense nos brindó la oportunidad de echarnos los primeros partidos con «FIFA 2004». Su desarrollo no estaba muy avanzado, pero aún así nos conquistó por sus mejoras jugables (con el nuevo sistema de pases a la cabeza) y por su gran despliegue técnico.



HENRY

"TITÍ" HENRY es otra de las estrellas de «FIFA 2004». Su trayectoria le avala, pues es uno de los mejores jugadores franceses, y el líder indiscutible del Arsenal, uno de los equipos punteros de la liga inglesa. Su velocidad sólo es comparable a su olfato de gol.





LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL será muy elevada. Los futbolistas se desplazarán en función del balón, y los porteros serán bastante difíciles de batir.



DAVID BECKHAM lucirá así de bien con su nueva camiseta del Real Madrid. Todas las plantillas estarán actualizadas con los datos de la nueva temporada.

UN NUEVO SISTEMA DE PASES Y VARIOS MODOS DE JUEGO INÉDITOS VAN A LLEVAR LA SIMULACIÓN A LÍMITES IMPENSABLES



LOS JUGADORES podrán realizar un gran abanico de jugadas y acciones distintas. Regates, paredes, pases al hueco... ¡Será casi como jugar un partido de verdad!

MODOS DE JUEGO

Diversión de campeonato

Esta saga siempre se ha caracterizado por tener un buen número de modalidades y opciones de juego, pero es que en esta nueva entrega del simulador se van a añadir un par de ellas más: Carrera y Entrenamiento. De esta, forma el número de competiciones a las que podremos jugar será casi infinita.



EL MODO CARRERA nos invitará a escoger a un equipo para llevarlo a lo más alto. Seremos entrenadores/jugadores.



EL ENTRENAMIENTO se desarrollará en estos campos si público. Ensayaremos desde faltas a lanzamientos a puerta.



LA LIGA DE CAMPEONES seguirá siendo nuestra competición favorita. El Milan, actual campeón, será el equipo a batir.



EL MODO MULTIJUGADOR se convertirá en un auténtico vicio, una locura. Los piques entre amiguetes seguirán siendo épicos.

EL NUEVO SISTEMA DE CONTROL

Pasa el balón con precisión

Una de las principales novedades que encontraremos en «FIFA 2004» será el sistema de control. Y es que gracias al denominado "Off The Ball Control" podremos hacer casi de todo, desde manejar a los jugadores que no estén en posesión del balón, hasta hacer pases largos en diagonal para buscar la espalda de los defensas. Realizar todas estas nuevas acciones requerirá algo de práctica, pero os aseguramos que este sistema multiplicará la jugabilidad.



CUANDO TENGAMOS EL BALÓN podremos controlar con el stick analógico derecho a los jugadores que estén cerca de nosotros. Esto nos permitirá realizar desmarques para recoger el balón sin oposición.



EN LAS JUGADAS DE ESTRATEGIA, como corners o faltas indirectas, emplearemos el "Off The Ball Control" para librarnos de la marca de los defensas y conseguir la posición ideal para rematar más cómodamente.



PARA PASAR EN LARGO CON PRECISIÓN y al jugador que queramos, podremos asignar un icono a cada futbolista con cada uno de los botones del mando. La imagen se alejará para darnos una perspectiva mejor.

LAS ANIMACIONES de los futbolistas serán realistas a tope, y la física del balón también se está trabajando de tal forma, que cambiará según el estado del césped.





con el nombre de "Off the Ball Control", nos permitirá realizar un montón de nuevas acciones y jugadas como las que se ven habitualmente en los partidos de fútbol real, pero que jamás se habían implementado en un simulador de fútbol: podremos desmarcarnos con el delantero, efectuar desdoblamientos por las bandas o, si nos toca defender, presionar a un jugador contrario con dos defensores a la vez. Como veis, esta opción abre un nuevo universo de posibilidades, pero ahí no quedará todo.

El título también incluirá un nuevo sistema para dar pases en largo con mayor precisión: pulsando tan solo un botón, la cámara realizará un suave zoom y mostrará una porción del campo más amplia. Cuando esto ocurra, los jugadores que se encuentren en la mejor posición para recibir un pase serán "marcados" con el icono que aparece en los botones del mando. Luego bastará con



500 EQUIPOS REALES estarán presentes en el juego. Un Inter-Barcelona como éste será sólo uno de los partidazos que podremos protagonizar.

POR PRIMERA VEZ EN ESTA SAGA DE FÚTBOL, HABRÁ PARTIDOS ONLINE, PERO SÓLO EN PS2

pulsar el botón correspondiente para mandar el balón al jugador que deseemos. Puede sonar algo engorroso explicado con palabras, pero os aseguramos que este sistema funcionará a las mil maravillas. Estos dos aspectos que os acabamos de comentar potenciarán la jugabilidad del título hasta niveles increíbles.

→EL MOTOR GRÁFICO TAMBIÉN SERÁ RETOCADO. Los programadores se están centrando en las animaciones de los jugadores para que resulten lo más realistas posibles, valiéndose de tecnología de última generación en captura de movimientos. Su inteligencia artificial también será muy avanzada, por lo que en esta ocasión nos costará mucho más esfuerzo conseguir batir a los guardametas. La física del balón estará muy trabajada, y la pelota se comportará de manera ultrarrealista, adaptando su comportamiento a las distintas condiciones del terreno de juego.

Todo esto que os acabamos de contar está referido a las versiones para PS2, Xbox y GameCube, pero que conste que los usuarios de PSOne y GBA no se van a quedar sin "oler el balón". La versión de PSOne ofrecerá más o menos lo mismo que sus "hermanas mayores", aunque carecerá del mismo nivel gráfico y de alguna de las opciones más avanzadas que sí que encontraremos en las plataformas superiores. En cuanto a la entrega para la portátil de Nintendo todo pasará a ser 2D y el número de equipos y estadios se reducirá, pero a cambio el título conservará intacto el espíritu de la saga. Como veis el desarrollo de «FIFA 2004» marcha viento en popa. ¡No le quitéis los ojos de encima! HC

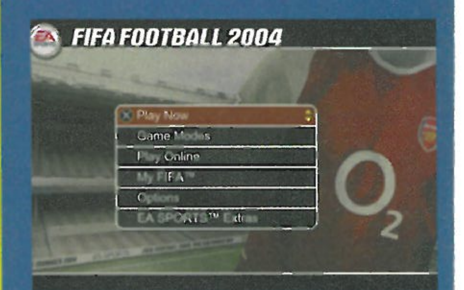
↑DEL PIERO

EL JUGADOR DE LA JUVENTUS DE TURÍN nos enseñará todas sus habilidades en el juego. Como sabéis es uno de los mejores "peloteros" italianos: su calidad técnica es fantástica.

VERSIÓN 5 ESTRELLAS

Los extras de PlayStation 2

Aunque las versiones de «FIFA 2004» para PS2, GameCube y Xbox serán prácticamente idénticas, el juego para la máquina de Sony gozará de un par de extras bastante interesantes: el modo online y una función llamada "Fútbol Fusión". A continuación os las explicamos:



EL MODO ONLINE sólo aparecerá en el menú de la versión de PS2, y nos servirá para jugar con gente de todo el mundo.



ENFRENTARNOS A SU EQUIPO será lo más habitual, pero también podremos elegir el mismo. ¡Y hasta "chatear" con ellos!



FÚTBOL FUSIÓN nos permitirá conectar «FIFA» con «Total Club Manager», un juego de PS2 que se venderá aparte.



PODREMOS DIRIGIR a un equipo en el «Total» y jugar con él en «FIFA».

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

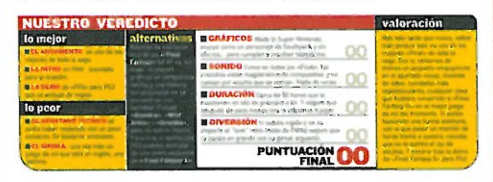
▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

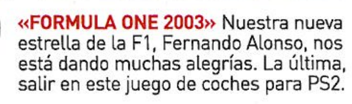
▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.

PÁGINA 82

«FORMULA ONE 2003» Nuestra nueva estrella de la F1, Fernando Alonso, nos está dando muchas alegrías. La última, salir en este juego de coches para PS2.



PÁGINA 78

«MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER» No preguntéis, limitaos a coger un arma para vivir a tope este nuevo shoot'em up subjetivo.



PÁGINA 72

«VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION» Aunque nuestros dedos se han quedado un poco maltrechos por tanto combate, hemos conseguido investigar a fondo la nueva versión del juego de lucha estrella de Sega. ¡Corred a por el análisis!

EN ESTE NÚMERO...

Para pasar un mes de agosto de lo más fresquito, no hay nada como quedarse en casa jugando a estas novedades.

■ LUCHA ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +12 años ■ Lanzamiento: Ya disponible



ESTA EVOLUCIÓN DE «VF4» conserva todas las virtudes del original, pero se han añadido nuevos luchadores y modos de juego, y se ha depurado el aspecto gráfico. Es un arcade de lucha soberbio.

PELEANDO SE EVOLUCIONA

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

1 JACKY-J1 LION-J1

Si este verano queréis vacilar en la playa con vuestros conocimientos de las artes marciales, pero no tenéis tiempo (ni ganas) de ir al gimnasio, ¡aquí os llega un curso virtual acelerado!

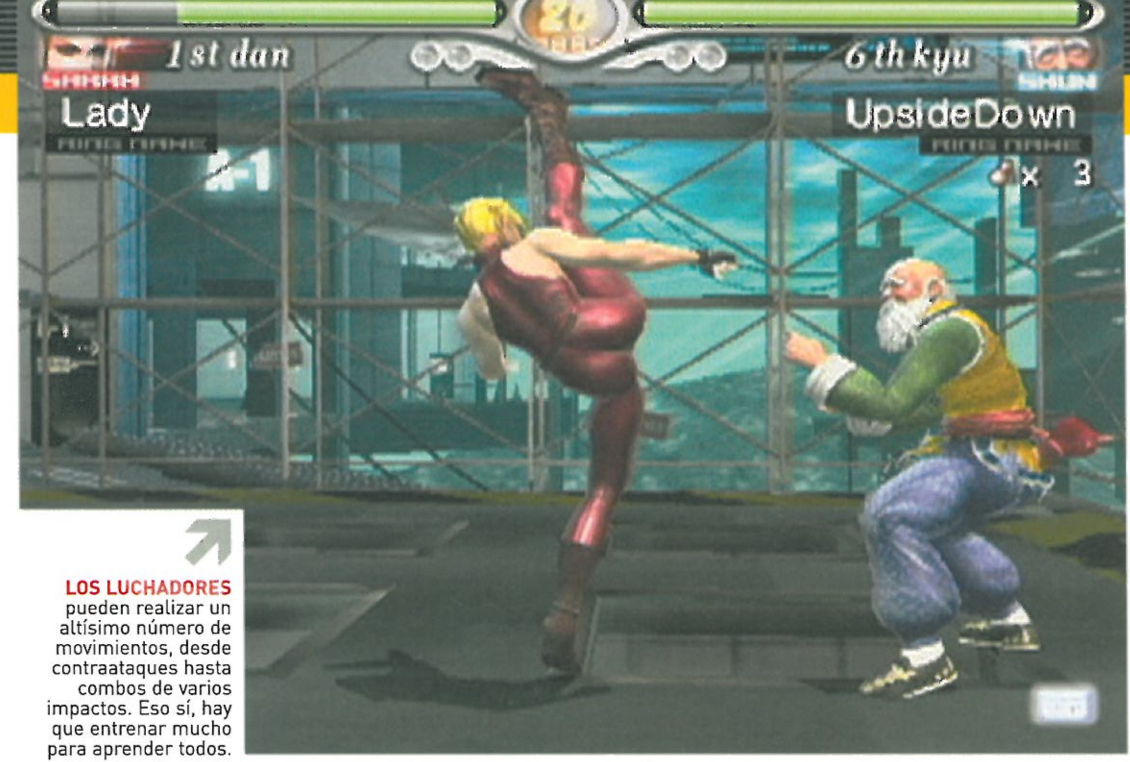
■ **ESTE POPULAR ARCADE DE LUCHA DE SEGA** vuelve a la consola de Sony con una evolución de su cuarta entrega. ¿Cómo que evolución? Sí, porque en este disco os vais a encontrar el mismo juego que ya nos alucinó hace meses, al que se le han añadido unas cuantas novedades.

Para todos aquellos que no conozcan el «VF4» original, recordamos que se trata de un juego de lucha 3D uno-contra-uno que tiene un control simple, pero muy técnico, y nos permite realizar una buena variedad de movimientos con los luchadores: presas, combos, etc. Dominar estas acciones exige muchas horas de práctica, pero una vez que lo logramos nos convertimos en auténticos expertos en artes marciales. ¡Cuidado con nosotros!

Otra de sus características es que los combates se desarrollan en rings, por lo que aparte de poder ganar los combates fulminando la energía de nuestro oponente, también es posible vencer echándole del cuadrilátero. Esta cualidad otorga a las peleas un toque estratégico del que carecen otros arcade de lucha, y le hace ganar varios enteros.

→ **UNA DE LAS PRINCIPALES NOVEDADES** de esta "evolución" es la incorporación de dos personajes totalmente nuevos, Goh





LOS LUCHADORES pueden realizar un altísimo número de movimientos, desde contraataques hasta combos de varios impactos. Eso sí, hay que entrenar mucho para aprender todos.



LA CÁMARA EFECTÚA UN ZOOM cuando realizamos algún golpe impactante. Las tomas quedan muy espectaculares.



LOS BORDES DENTADOS del perfil de los luchadores han sido suavizados con respecto al original. Y lucen así de bien.

¡QUÉ BONITO ES LUCHAR!

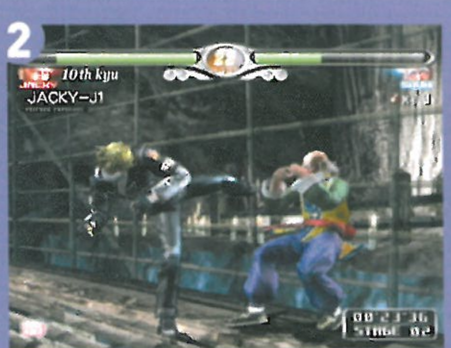
La calidad técnica del juego no tiene desperdicio, y presenciar cada combate se convierte en un verdadero placer para nuestra vista.



LAS ANIMACIONES DE LOS LUCHADORES son magistrales. Se nota la experiencia de Sega y su equipo AM2 en este sentido.



LA BELLEZA DE LOS FONDOS sólo es comparable a su gran variedad. ¡Aquí se pelea donde haga falta!





ASÍ SE PELEA

Esto es lo que debéis hacer para ganar en «Virtua Fighter 4»:

1. **DOMINAD LOS CONTROLES.** No es fácil, pero si le dedicáis el tiempo suficiente, os convertiréis en unos maestros.
2. **UNA BUENA DEFENSA** es fundamental en cada pelea. Aprended a protegeros.
3. **EXPULSAD DEL RING** a vuestro rival para conseguir victorias con más facilidad.

Hinogami y Brad Burns. ¡Y no veáis cómo reparten cera los angelitos! El primero de ellos es un tipo enigmático y corpulento, que domina las presas y contraataques, mientras que el segundo es un consumado experto en Kick Boxing. Ambos se unen a otros luchadores ya conocidos, como Akira, Sarah y compañía, hasta completar un plantel de 15 personajes. Esta cifra es todo un récord en la saga, aunque bien es verdad que no llega a la cantidad que nos ofrecen otros títulos, como el propio «Tekken 4».

LOS MODOS DE JUEGO TAMBIÉN HAN VARIADO respecto al «Virtua Fighter 4» original. En esta ocasión son cuatro las modalidades en las que podemos participar: Arcade, Práctica, VS y Quest. Ésta última es totalmente nueva, y viene a sustituir a dos de los modos que vimos en el





GOH

ESTE TIPO CON ASPECTO DE ZOMBI es uno de los dos nuevos personajes. De primeras intimida por su gran tamaño, pero es que encima domina las presas y los contraataques. Menos mal que la velocidad no es su fuerte.

EL NUEVO MODO QUEST

El modo estrella de «VF4 Evolution» es el llamado Quest. En él se nos invita a participar en un buen número de torneos de lucha y, si lo hacemos bien, obtenemos ventajas tan sugerentes como éstas:



LOS COMPLEMENTOS para los luchadores incluyen perneras, gorras o... ¡tintes para el pelo!



LOS TRAJES NUEVOS suelen ser más bonitos y elegantes que los que llevan por defecto.



CUBRIRSE Y CONTRAATACAR es la clave para vencer. Cuesta un poco asimilarlo, pero se puede llegar a dominar.



AUNQUE LOS RINGS SUELEN SER CERRADOS, hay algunos que están cercados y podemos acorralar a nuestros rivales.



LOS ESCENARIOS cambian de aspecto de una pelea a otra. En unos empieza a llover, en otros varía la iluminación...



¿QUÉ ES ESTO? ¿UN MODO SECRETO? Sorpresas como ésta abundan en el juego. ¡A ver si sois capaces de descubrirlas!

DIFERENTE LUCHADOR, DISTINTO ESTILO

DE LOS 15 PERSONAJES que conforman el plantel de luchadores, tan solo Pai y Lau comparten estilo de lucha. El resto tienen su forma preferida para repartir, ya sea empleando golpes de kárate o llaves de Judo. Intenta elegir al luchador que mejor se acopla a tu forma de entender las peleas.



BRAD BURNS

Este clon de Del Piero no juega al fútbol, sino que es un especialista en Kick Boxing. Sus puños son los más rápidos y mortíferos de todo el torneo «Virtua Fighter»

primer «VF4», Kumite y AI System, que se han quedado por el camino. Este nuevo modo nos da la posibilidad de participar en un buen número de torneos de artes marciales en los que, aparte de ir ascendiendo de categoría como luchadores, también es posible conseguir mucho dinero si le dedicamos las suficientes horas. La "pasta" que ganamos la podemos canjear por diversos extras que le dan más vidilla al juego, como trajes y complementos para los luchadores... ¡y alguna que otra sorpresa más!

GRÁFICAMENTE, EL JUEGO APENAS HA CAMBIADO, si bien se aprecia un mejor acabado en los personajes y se ha eliminado el molesto efecto de "aliasing", los bordes dentados que mostraban los luchadores en el original. Lo demás permanece intacto, incluyendo las suavísimas anima-





LAS PRESAS O LLAVES son los movimientos más contundentes del juego, y también los más vistosos. Siempre que podáis intentad pillar a los rivales desprevenidos, para que no puedan contraatacaros.

■ ESTA EVOLUCIÓN DE «VF4» PRESENTA NUEVOS PERSONAJES Y MODOS DE JUEGO ■



LA DIFICULTAD DEL JUEGO es más bien elevada, y en el modo Arcade cuesta pasar de la sexta ronda. ¡A practicar!



LOS TRAJES DE LOS LUCHADORES tienen un nivel de detalle magnífico. El del monje Lei Fei es un buen ejemplo.

ciones que disfrutamos durante los combates y los trabajados decorados, que redondean un apartado técnico sobresaliente.

Como veis nos encontramos ante un juegazo de lucha, completo y exquisito técnicamente, aunque aquellos que tengan el «VF4» original deben sopesar detenidamente si las novedades que aporta esta evolución son suficientes como para comprarlo. El resto, ¡ni os lo penséis! HC

EL RESTO DE MODOS

Aparte del Quest, el juego nos ofrece la posibilidad de participar en otras tres modalidades de juego más, Arcade, VS. y Práctica. Los dos primeros son divertidísimos, mientras que el segundo es de lo más útil, pues gracias a un completo tutorial podremos aprender al dedillo todos trucos que necesitamos para ganar.



EN EL MODO ARCADE tenemos que superar sucesivas rondas de peleas de creciente dificultad.



LOS PIQUES A DOBLES os mantendrán entretenidos durante meses. Pura diversión.



EL TUTORIAL del modo práctica es muy completo. Aquí es donde aprendemos a pelear bien.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL NUEVO MODO QUEST** es divertido, largo y esconde muchas sorpresas. Os durará meses.
- **EL CONTROL** es asequible, pero a la vez técnico y muy completo.
- **GRÁFICAMENTE** es alucinante.

lo peor

- **¿POCAS NOVEDADES?** Son atractivas, pero no suficientes para los que ya tengan el juego original.
- **LOS MODOS SE QUEDAN CORTOS.** Le falta alguno más para darle más "vidilla" al juego.

alternativas

Aparte del primer «VF4», PS2 cuenta con muchos y muy buenos arcade de lucha. El mejor de todos sigue siendo **«Tekken 4»**, que supera ligeramente a **«VF4 Evolution»** por cantidad de personajes y modos de juego. **«Mortal Kombat DA»** tampoco es una mala elección, aunque muestra altas dosis de violencia y gore.

GRÁFICOS Los fondos son coloridos y bien detallados, y los luchadores parecen de carne y hueso. ¡Y ya no tienen los bordes dentados!	90
SONIDO Los efectos de sonido son variados, contundentes y suenan con nitidez. Las melodías ambientan a la perfección cada combate.	86
DURACIÓN Superar el larguísimo modo Quest os costará meses, y llegar a dominar los movimientos de todos los jugadores, años.	90
DIVERSIÓN El sistema de control es asequible, pero muy técnico, lo que le da al juego una gracia especial. Las peleas a dobles se salen.	92
PUNTUACIÓN FINAL	91

valoración

Esta evolución de «VF4» presenta varias novedades interesantes con respecto al original. Las más destacadas son la incorporación de dos nuevos personajes, un modo de juego largo y muy adictivo, y ligeras mejoras gráficas. Sin duda nos encontramos ante uno de los mejores juegos de lucha 3D no sólo para PS2, sino para cualquier consola, pero también es verdad que aún así estas novedades puede que no sean suficientes para los que ya tengan el original. Si no es vuestro caso, ¡id a por él!

¡¡¡TENEMOS TODOS LOS TONOS Y LOGOS PARA TU MÓVIL!!! VÁLIDO PARA TODOS LOS MÓVILES: NOKIA, SIEMENS, SHARP, MOTOROLA...

WWW.movilgalaxy.com

MOVIL STATION

¡¡¡Ahora puedes convertir tu móvil en una consola!!!

RAYMAN GOLF 1010	RAYMAN BOWLING 1009	PRINCE OF PERSIA 1005	DESAILLY PRO SOCCER 1020	SIBERIAN STRIKE 1011
SKATE & SLAM 1012	INVASION A LA TIERRA 1003	GUERRA URBANA 1008	LEGIONES SOLARES 1016	LOCKEMUP 1004
SOLITARIO 1013	RAIL RIDER 1006	SUMMER VOLLEY 1015	SIX BROKEN WINGS 1007	CLUSTER PIRATE 1002
ROMPE BLOQUES 1001	CARRERA DIABLO 1014	PLANET 0 1021	RAYMAN 3 1018	GULO'S TALE 1017
CASINO 1019				

1 ¡¡Sólo tienes que llamar al tlfno y después marcar el código del juego que quieras para tenerlo en tu móvil!! 906 29 47 78

2 ENVÍA UN MENSAJE CON EL TEXTO >> JJ31 SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO AL 7494

EJ. JJ31 1005.

Si dudas estamos en juegosjava@hotmail.com

Fondos

cine, coches, chicas, viajes, animales, deportes...

Fondos en color para tu movil

envía MG31 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494

ANIMACIONES: ANIMA108 · GUAPA

O LLAMA AL 906 15 02 55





ESPECIAL CINE: 35478 35538 35530 35529 35532 35534 35540 35537 35535 35533

35484 35485 35440 35433 35427 35426 35453 35503 35460 35542 35252 35449



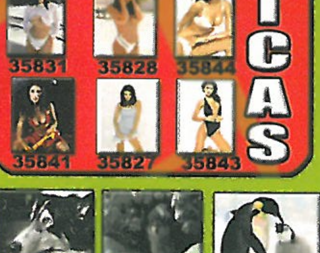


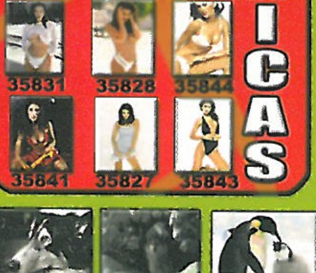
ESPECIAL MATRIX: 35528 35525 35536 35539 35527 35526

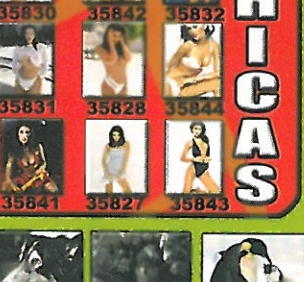
DESCARGATE LOS FONDOS DE MATRIX. TIENES MUCHOS PARA ELEGIR... ¿ESTÁS EN MATRIX?













CHICAS: 35830 35842 35832 35831 35828 35844 35841 35827 35843









DIBUJOS COMICS: 35499 35489 35492 35423 35502 35501 35498 35479 35497 35487 35493 35494 35438 35424 35482



35126 35242 35350 35335 35418 35402

















35321 35212 35570 35112 35059 35546 35462

35563 35568 35471 35208 35209 35210 35211 35207 35204



35028 35038 35024 35298 35300 35291 35406 35295 35332













35560 35570 35558 35248 35079 35322 35174 35136 35000

LOGOS TONOS

¡¡¡SI NO ENCUENTRAS EL TONO QUE QUIERES NOSOTROS PODEMOS CONSEGUIRTELO!!! ENVIA MM2 SEGUIDO DE ESPACIO Y EL UNA PALABRA DE BUSQUEDA AL 7494

¡¡¡PON TU MÓVIL A LA ÚLTIMA SOLO TIENES QUE ELEGIR Y...

¡¡¡CONSULTA NUESTRA WEB. HAY MUCHOS MÁS TONOS Y LOGOS!!!

ENVIA MM2 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL ▶ AL 7494

O LLAMA AL 906 29 47 70 EJ: MM2 51131 MOTOROLA

50111	21083	01140	01003	09121	16222	09013	04012
01246	18026	09012	27026	16223	03084	04135	27000
21019	03004	06047	20138	06131	18259	21073	21012
03091	01173	01175	01164	02015	03040	06050	18465
06060	27202	30276	02082	01037	16219	18260	06417
01051	09195	21010	30003	03520	27126	30074	01280
02347	03039	06070	01148	02303	01034	30516	01041
09150	49289	28173	09087	16220	09124	02016	06049
03027	01007	20022	16108	18288	01248	19043	27023
03093	01039	04097	24072	18240	22015	06061	06051
06014	11035	16167	49384	01036	20015	04061	24035
20136	49053	16143	01027	18354	22070	24052	01033
30047	26000	01216	09098	18043	21032	28028	12025
16142	01016	04018	03037	03100	06004	06006	29396
49401	02051	16100	04092	18000	16020	18077	20038

TOP 40

54353	PAPI CHULO EL CHOMBO
54323	DIME BETH
62073	SHIN CHAN TV
59608	8 MILE EMINEM
54210	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
55058	CARA AL SOL HIMNO
60570	BRING TO LIFE EVANESCENCE
55011	HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
68014	HALA MADRID HIMNO
62023	SIMPSONS TV
55024	HIMNO DE LA LEGION HIMNO
51027	MISSION IMPOSSIBLE CINE
50021	MAS QUE NADA TANGA GIRLS
54354	HACIENDO EL AMOR DINIO
68030	CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
51005	EL EXORCISTA CINE
59604	LOSE YOURSELF EMINEM
54326	SAMBAME UPA DANCE
60278	DESENCHANTEE KATE RYAN
68015	REAL SOCIEDAD HIMNO
62027	FRAGGLE ROCK TV
62067	CHIHUAHUA COCACOLA
54276	NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
68002	CANT DEL BARCA HIMNO
62039	RASCA Y PICA TV
59468	WITHOUT ME EMINEM
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
53341	TU ES FOUTU INGRID
68004	ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
53240	LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
51021	LA PANTERA ROSA CINE
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
65021	PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
54306	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
62065	MTV ANUNCIO
62029	VERANO AZUL TV
51036	TITANIC CINE
53205	SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
54289	MIENTEME DAVID BISBAL
53346	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
57005	TARZAN DISTO
53221	INFECTED BARTHEZ
62007	EL EQUIPO A TV
62005	COCHE FANTASTICO 2 TV
55022	ELS SEGADORS HIMNO
59626	IN DA CLUB 50 CENT
54316	NO ME LLAMES ILUSO LA CABRA
53237	UNIVERSE CHASIS
60118	IN THE END LINKING PARK
54275	ME MUERO POR CONO... A. UBAGO
51113	MAY IT BE EL SEÑOR ANILLOS
72107	BRAVEHEART DJ SAKIN
51000	STAR WARS DARTH VADER CINE
59168	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
62000	BENNY HILL TV
54310	MORENITA UPA DANCE
53009	FREESTYLER BOOMFUNK MC
59700	I BEGIN TO WONDER D. MINOGUE
59592	SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
51092	HARRY POTTERTHEME CINE
51075	GLADIATOR CINE
56000	LA ABEJA MAYA INFANTIL
60269	ALL THE THINGS SHE SAID TATU
55025	PARTIDO POPULAR HIMNO
68001	ATLETICO DE MADRID HIMNO
54259	LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
64059	TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
60238	NOTHING ELSE... METALLICA
50009	LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
53199	ON THE MOVE BARTHEZ
60045	SATISFACTION ROLLING STONES
59045	TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
59699	UN EMOZIONE PER SEMPRE EROS
68026	WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
60078	MOONLIGHT SHADOW M. OLDFIELD
64087	FIGHTER CHRISTINA AGUILERA
59599	JENNY FROM THE BLOCK J. LOPEZ
54257	CUANDO TU VAS CHENOA
60012	SWEET CHILD... GUNS N ROSES
54274	HASTA QUE EL... MAGO DE OZ
64047	METAL GEAR SOLID VIDEO
60013	NUMBER OF THE... IRON MAIDEN
60024	THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
54180	CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
60015	ENTER SANDMAN METALLICA
54300	NO SOY UN SUPERMAN D. BUSTA.
59580	DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND
53014	ECUADOR SASH
65039	SOY MINERO ANTONIO MOLINA
60356	NOT GONNA GET US TATU
53060	CAFE DEL MAR ENERGY 52

51131	CONCERNING HOBBITS SEÑOR ANILLOS
54133	SUFRE MAMON HOMBRES G
51087	TERMINATOR CINE
62043	SOUTHPARK TV
51008	EL PADRINO CINE
53357	HUSAN BHANGRA KNIGHTS
54290	2 HOMBRES Y 1 DESTINO D. BUSTA
60213	THE TROOPER IRON MAIDEN
52029	CARMINA BURANO CLASICA
57006	SILBIDO LIGAR
54231	A DIOS LE PIDO JUANES
68010	HIMNO DEL OSASUNA CF HIMNO
54361	ES UNA LATA... HOTEL GLAM
59143	EVERY BREATH YOU TAKE POLIC
61048	HEY BOY HEY GIRL CH. BROTHERS
55023	HIMNO DE GALICIA HIMNO
51158	ROCKY CINE
54283	SOBE SON MSM
53238	SPACE MELODIE LUNA PARK
54368	BYE BYE DAVID CIVERA
59559	CLEANIN OUT MY CLOSET EMINE
54291	DIGALE DAVID BISBAL
54313	TRAGEDIA MARC ANTHONY
59321	THE WAY I AM EMINEM
54355	JALEO RICKY MARTIN
64056	EYES ON ME FINAL FANTASY VIII
53305	WHATS YOUR FLAVA CRAIG DAVID
56001	BARRIO SESAMO INFANTIL
60586	HOW SOON IS NOW TATU
59616	SING FOR THE MOMENT EMINEM
61012	BREATHE PRODIGY
68003	HIMNO DEL BETIS HIMNO
54217	ASEREJE LAS KETCHUP
60073	LIVIN ON A PRAYER BON JOVI
54272	DANZA DEL FUEGO MAGO DE OZ
53037	I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR
51013	INDIANA JONES CINE
51016	JAMES BOND CINE
71015	ZANKOKU NA... EVANGELION
54208	CORAZON INDOMABLE CAMELA
71011	HEAD CHA LA DRAGON BALL Z
71061	SUTEKI DA NE FINAL FANTASY X
54304	EL QUE QUIERA... MAGO DE OZ
54268	BAILA CASANOVA PAU. RUBIO
51126	UNCHAINED MELODY GHOST
59605	FEEL ROBBIE WILLIAMS
55060	GUARDIA CIVIL HIMNO
60004	HIGHWAY TO HELL ACDC
61018	ENJOY THE SILENCE DE. MODE
60566	MASTER OF PUPPETS METALLICA
59563	COMPLICATED AVRIL LAVIGNE
62074	HEIDI TV
62014	INSPECTOR GADGET TV
54206	TORERO CHAYANNE
60556	FEAR OF THE DARK IRON MAIDEN
60568	SOMEWHERE I BELONG LINK. PARK
71017	THE GREAT WARRIOR F. FANTASY
53360	RISE AND FALL CRAIG DAVID
60589	THIS PICTURE PLACEBO
54364	IGUAL QUE AYER COTI
54365	SALIR CORRIENDO AMARAL
54363	LUNES PASTORA
60590	ST ANGER METALLICA
59701	DIRTY STICKY FLOOR DAVE GAHAN
54366	LAS CHICAS AL PODER BELLEPOP
59704	FOREVER AND FOR... S. TWAIN
59703	FREE ME EMMA BUNTON
53361	SUNLIGHT DJ SAMMY
59702	DONT WANNA LOSE... D. MINOGUE
60591	PUSHING ME AWAY LINKING PARK
54367	DE VUELTA NURIA FERGO
54368	BYE BYE DAVID CIVERA
54369	PUEDES CONTAR CONMIGO V. GOGH
50027	LA CUMPARSITA TANGO
53362	GIULIA DJ LASHA
53363	EMOTION DJ ROSS
59705	IN TANGO IN GRID
54376	ME FALTA EL ALIENTO ELEFANTES
54372	20 MARIPOSAS ANA TORROJA
54360	QUE CORRA EL AIRE M. CARRASCO
54368	DAVID CIVERA BYE BYE
54379	MANA MARIPOSA TRAICIONERA
54371	NUNCA DEBI ENAMORARME CAMELA
54355	RICKY MARTIN JALEO
54377	QUE MAS DA EFECTO MARIPOSA
54370	CARALUNA BACILOS
54374	INERTE LOS PIRATAS
54378	PIENSO EN AQUELLA TARDE PEREZA
54373	CRISTALES ROTOS EL TIEMPO
54375	CARADURA SEGURIDAD SOCIAL
59706	GET BUSY SEAN PAUL

polifónicos

BUSCATONOS — PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL — SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVIA TP31 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7494

Envia TP31 + un espacio y el codigo del tono > 7494 — O llama al 906 15 01 14

Ej: TP31 83844.

top 100 polifónicos/éxitos

83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83394	TODA LA NOCHE EN LA CALLE	AMARAL
82470	EL AIRE QUE ME DAS	BUSTAMENTE
80174	THE X FILES	THEME
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
83604	LOCA	MALENA GRACIA
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80143	PINK PANTHER	THEME
83580	WEEKEND	SCOOTER
80065	FRIENDS	FRIENDS
81686	SAMBAME	UPA DANCE
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	POLICE
83602	HUSAN	BHANGRA KNIGHTS
80274	ONE DAY IN YOUR LIFE	ANASTASIA
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
80014	JAMES BOND THEME	JAMES BOND
83290	SIN MIEDO A NADA	ÁLEX UBAGO
82341	CUANDO TÚ VAS	CHENOA
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILÉ
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENNIFER LOPEZ
83603	I BEGIN TO WONDER	DANNII MINOGUE
80025	LOS SIMPSONS	SIMPSONS
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MC'S
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
80045	WITHOUT ME...	EMINEM
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES Y OT II
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
80017	MISSION IMPOSSIBLE	CINE
81685	(TU M'AS PROMIS...) TU ES FOUTU	IN-GRID
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
80024	THE MATRIX	FILM
83590	WORLD IN MY EYES	DEPECHE MODE
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
83588	BEHIND THE WHEEL	DEPECHE MODE
83583	DIRTY STICKY FLOOR	DAVE GAHAM
80025	THE SIMPSONS	THEME
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
83589	YOU MAKE ME FEEL ...	JIMMY SOMERVILLE
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
80919	HOGAN´S HEROS	TELEVISIÓN
80089	YMCA	VILLAGE PEOPLE
80135	AIN´T IT FUNNY	JENIFER LOPEZ
80093	EQUADOR	SASH
81424	SHOT IN THE DARK	OZZY OSBORNE
82440	DIME	BETH
83579	EVERYTHING COUNTS	DEPECHE MODE
80096	PULP FICTION	FILM
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
80001	IN DA CLUB	50 CENT
82000	A BAILAR	CANTORES DE HÍSPALIS
81663	CANT GET YOU OUTTA MY HEAD	KYLIE MINOGUE
82454	DÓNDE JUGARÁN LOS NIÑOS	MANÁ
80611	GIRLS JUST WANNA HAVE FUN	CINDI LAUPER
83582	BONITO	JARABE DE PALO
81547	CANT STOP LOVING	PHIL COLLINS
80478	CRAZY	AEROSMITH
80406	TAKE ON ME	A-HA
80043	THE TERMINATOR	FILM
82118	ASEREJÉ	LAS KETCHUP
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
82436	DÍGALE	DAVID BISBAL
80355	FUNKY TOWN	LIPPS INC
80217	I CAN´T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
80336	MACGYVER	THEME
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	OREJA DE VAN GOGH
83210	ROSITA	ORQUESTA MONDRAGÓN
83619	SEMOS DIFERENTES - TORRENTE	J. SABINA
83457	UN PAR DE CANCIONES	EROS RAMAZZOTTI
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
83594	WHOLE LOTTA SHAKING GOING ON	JERRY LEE LEWIS
82133	AVE MARÍA	DAVID BISBAL
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
83627	BONGO BONG	MANU CHAO
80202	BREAK YOUR NECK	BUSTA RHYMES
80679	BREATHLESS	THE CORRS
81342	CANT GET ENOUGH	BARRY WHITE
82248	CANTABRIA	DAVID BUSTAMANTE
82388	DE QUE ME SIRVE LLORAR	OBK
83645	EL SUPERAGENTE 86	TELEVISIÓN
83608	ESTE AMOR ES TUYO	GISELA
82792	MELODIAS DE ARRABAL	CARLOS GARDEL
80845	RAZZLE DAZZLE	CHICAGO
83620	SANTA LUCIA	MANUEL CARRASCO
83595	SOMETHING TO DO	DEPECHE MODE
83330	SOY YO	MARTA SÁNCHEZ
80003	SUPERMAN	EMINEM
81564	THE GAME OF LOVE	MICHELLE BRANCH
80051	TOP GUN	FILM
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
80106	WHENEVER WHEREVER	SHAKIRA
80091	20TH CENTURY FOX	FILM
80040	7 DAYS	CRAIG DAVID
82020	A POR TI	TAMARA SEISDEDOS
82021	A PURO DOLOR	ANGELA CARRASCO
82031	ABANIBI	EL CHAVAL DE LA PECA
82045	AFRICA	LA UNIÓN
80027	AINT NOTHING BUT A G THING	DR DRE
80556	ALL THAT JAZZ	CHICAGO
82073	AMANTE AVENTURERO	JUAN RAMÓN
82085	AMIGO AMOR	EL PUMA /R. JURADO
82094	AMOR IMPOSIBLE	CAMELA
80195	ANGEL	THEME
80430	ARE YOU GONNA GO MY WAY	LENNY KRAVITZ
80376	AROUND THE WORLD	DAFT PUNK
80023	AUSTIN POWERS	THEME
82159	BAILA MORENA	ZUCCHERO
82152	BAILA, BAILA	LOS DEL RÍO
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80183	BASKET CASE	GREEN DAY
80013	BEAUTIFUL	CHRISTINA AGUILERA
80510	BELIEVE	CHER

80108	BENNY HILL	THEME
80434	BONANZA	THEME
80263	BOOGIE WONDERLAND	EARTH WIND AND FIRE
82205	BRISA DE ESPERANZA	NURIA FERGÓ
80131	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
82233	CAMINAN LOS PASTORES	VILLANCICO
81128	CAN´T STOP THIS THING ...	BRYAN ADAMS
80295	CHEERS	THEME
81664	CHILDREN	ROBERT MILES
82364	CHIQUILLA	SEGURIDAD SOCIAL
82327	CORAZÓN PARTÍO	ALEJANDRO SANZ
80535	COSMIC GIRL	JAMIROQUAI
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
82399	DEJA QUE MUEVA MUEVA	SONIA Y SELENA
80007	DILEMMA	NELLY
80146	DON´T STOP TILL YOU ...	MICHAEL JACKSON
82452	DÓNDE ESTÁN LOS LADRONES	SHAKIRA
82462	2 HOMBRES Y 1 DESTINO	DAVID BUSTAMANTE
82576	EN EL ÚLTIMO MINUTO	JUANITA REINA
80137	ENTER SANDMAN	METALLICA
82637	EUROPE´S LIVING A CELEBRATION	ROSA
81100	FEELIN IT	JAY Z
80270	FOREST GUMP	FILM
80933	FREAK ON A LEASH	KORN
80423	FUEL	METALLICA
81405	GET READY FOR THIS	2 UNLIMTED
80028	GONNA BE ALRIGHT	JENNIFER LOPEZ & NAS
83592	GREAT BALLS OF FIRE	JERRY LEE LEWIS
80227	HAIL	2PAC
80687	HALLOWEEN	FILM
81253	HOLDING BACK THE YEARS	SIMPLY RED
80627	HOUSE OF THE RISING SUN	THE ANIMALS
80420	I BELIEVE IN MIRACLES	HOT CHOCOLATE
81003	I´LL BE THERE	MICHAEL JACKSON
80026	ICE ICE BABY	VANILLA ICE
80829	IRONIC	ALANIS MORISETTE
82718	JUEGOS DE AMOR	CABARET POP
80772	KISS	PRINCE
83623	LA DIOSA DEL CARNAVAL	RICKY MARTIN
83648	LA FAMILIA MUNSTER	TELEVISIÓN
83628	LET ME STAY	PREZIOSO
81156	LIKE A ROLLING STONE	BOB DYLAN
80083	LOONEY TUNES	THEME
80774	LOSER	BECK
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
82742	MALLORCA	HIMNO OFICIAL
80638	MARIA MARIA	SANTANA
82774	ME FALLASTE	TROPICOMBO
80265	MONTY PYTHON	THEME
82854	MORENITA	UPA DANCE
82863	MUEVE TU CINTURA	FRAN BRAVO
80671	MUSIC	MADONNA
80127	MUSIC SOUNDS BETTER WITH YOU	STARDUST
82885	NEW YORK, NEW YORK.	FRANK SINATRA
82927	NO TE RINDAS	ALEX UBAGO
82934	NOCHES DE BODA	JOAQUÍN SABINA
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEA
82936	NOELIA	NINO BRAVO
82941	NUEVAS CORRALERAS	LA HOYANCA
82943	NUNCA DEBÍ ENAMORARME	CAMELA
83008	PEPITA GREUS	POPULAR
83646	PINKY Y CEREBRO	TELEVISIÓN
83171	QUIERO ABRAZARTE TANTO	VICTOR MANUEL
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
83228	SAMBA ADAGIO (TAMBORES)	SAFRI DUO
80136	SCAR TISSUE	RED HOT CHILLI PEPPERS
83292	SIN TI NO SOY NADA	AMARAL
80088	SPIDERMAN	THEME
80009	SQUARE DANCE	EMINEM
83344	SUSANITA	EMILIO ARAGÓN
83351	TATUAJE	CONCHA PIQUER
83370	TE QUIERO MÁS	FÓRMULA ABIERTA
81039	TEQUILA SUNRISE	EAGLES
81066	THE ANIMAL SONG	SAVAGE GARDEN
83591	U MAKE ME WANNA	BLUE
83601	UN EMOZIONE PER SEMPRE	EROS RAMAZZOTTI
80885	UNDER THE INFLUENCE	EMINEM
80663	UPS JUMPS THE BOOGIE	TIMBERLAND & MAGOO
80367	WANGSTA	50 CENT
80278	X-MEN	THEME
83559	YEMANYA	ISABEL PANTOJA
80087	9:00 AM	ATB
80066	AIR FORCE ONES	NELLY & LUNATICS
83617	ALL ABOUT LOVIN YOU	BON JOVI
80059	ALL MY LIFE	KC AND JOJO
83581	AMERICAN LIFE	MADONNA
80092	ANOTHER NIGHT	REAL MCCOY
80099	BEAT IT	MICHAEL JACKSON
80094	BECAUSE I GOT HIGH	AFROMAN
80067	BELISSIMA	DJ QUICKSILVER
80046	BETTER OFF ALONE	ALICE DJ
80075	BEVERLEY HILLS COP	FILM
80031	BIG PIMPING	JAZ Z
80047	BIG POPPA	NOTORIOUS BIG
80078	BILLY JEAN	MICHAEL JACKSON
83640	BURGUER DANCE	DJ OTZI
83641	CALAVERA	SEGURIDAD SOCIAL
80033	CALIFORNIA LOVE	2PAC
83626	CARTOON HEROES	AQUA
80030	CHANGES	2PAC
80020	CLEANING OUT MY CLOSET	EMINEM
83639	CRAZY BEAT	BLUR
80058	CROSS ROADS	BONE THUGS AND HARMONY
80004	CRY ME A RIVER	JUSTIN TIMBERLAKE
83631	EVENTUALLY	PINK
80039	EYE OF THE TIGER	SURVIVOR
83638	EYES OF THE TRUTH II	ENIGMA
83633	FAKE	SIMPLY RED
83630	FALLEN - PRETTY WOMAN	LAUREN WOOD
80008	FAMILY PORTRAIT	PINK
83643	FEEL GOOD TIME	PINK
80098	FIESTA	R KELLY AND JAY Z
83593	FIGHTER	CHRISTINA AGUILERA
80097	FORGOT ABOUT DRE	DR DRE
80035	GANSTAS PARADISE	COOLIO
83637	GAY BAR	ELECTRIC SIX
80063	GHOSTBUSTERS	FILM
80036	GIMMIE THE LIGHT	SEAN PAUL
80050	GIRLTALK	TLC
80052	GOTTA GET THROUGH THIS	DANIEL BEDINGFIELD
80080	GREASE	FILM
83615	GUARDIAN ANGEL	NOVASPACE
80071	HARD KNOCK LIFE	JAY Z
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
80069	HEY MA	CAM´RON
80042	I CAN	NAS
83624	I DROVE ALL NIGHT	CELINE DION
80068	I GOT FIVE ON IT	LUNIZ
80034	I NEED A GIRL	P DIDDY
83625	I WANNA BE YOUR TOY	2 EIVISSA
80081	I´LL BE MISSING YOU	P DIDDY
83612	IM GLAD	JENNIFER LOPEZ
80062	IN THE END	LINKIN PARK
83644	INFELICES PARA SIEMPRE	TELEVISIÓN

80079	ITCHY AND SCRATCHY	TELEVISIÓN
80048	EL COCHE FANTASTICO	THEME
80060	KUNG FU FIGHTING	CARL DOUGLAS
83596	LA MACETA	LA CABRA MECANICA
80019	LIKE I LOVE YOU	JUSTIN TIMBERLAKE
80022	ME & MY GIRLFRIEND	JAY Z
80037	MOVE BITCH	LUDACRIS
83597	MOVE YOUR FEET	JUNIOR SENIOR
80055	NEW YORK STATE OF MIND	NAS
80057	NEXT EPISODE	DR DRE
80073	NO GOOD FOR ME	THE PROGIDY
83621	OJOS NEGROS	PATRICIA MANTEROLA
83632	ONE HEART	CELINE DION
83616	PARADISE	NOVASPACE
80064	PEACHES CREME	112
83635	QUE VUELVA YA GEORGIE DAN	CAPITAN CANALLA
80077	REGULATE	WARREN G
83647	REMINGTON STEEL	TELEVISIÓN
80061	RHYTHM IS A DANCER	SNAP
80032	RIDE WIV ME	NELLY
80049	RIGHT FOR ME	JUSTIN TIMBERLAKE
80044	ROCKY	FILM
83634	RUDIE	UB40
80086	SCOOBY DOO	THEME
80090	SLIM SHADY	EMINEM
83586	SOMEWHERE I BELONG	LINKING PARK
80021	SOUNDS OF THE UNDERGROUND	GIRLS ALOUD
80095	SOUTH PARK	THEME
80010	SPIRIT IN THE SKY	GA. GATES AND THE KUMARS
80011	STAN	REMIX
83600	STARDUST	MARTIN GORE
80076	STILL DRE	DR DRE
83636	SUNLIGHT	DJ SAMMY
80074	EL EQUIPO A	TELEVISIÓN
80016	THE KETCHUP SONG	LAS KETCHUP
83611	THE NIGHT	SCOOTER
80005	THUG MANSION	2PAC
83614	TIME AFTER TIME	NOVASPACE
80084	TIME TO FIGHT	MORTAL KOMBAT
83613	TO FRANCE	NOVASPACE
80038	U GOT IT BAD (REMIX)	USHER
80054	UNDERWORLD	BORN SLIPPY
83631	EVENTUALLY	PINK
83632	ONE HEART	CELINE DION
83633	FAKE	SIMPLY RED
83634	RUDIE	UB40
83635	QUE VUELVA YA GEORGIE DAN	CAPITAN CANALLA
83636	SUNLIGHT	DJ SAMMY
83637	GAY BAR	ELECTRIC SIX
83638	EYES OF THE TRUTH (MATRIX II)	ENIGMA
83639	CRAZY BEAT	BLUR
83640	BURGUER DANCE	DJ OTZI

SI QUIERES TODAVÍA MÁS VISITA NUESTRA PÁGINA WEB TODO PARA TU MÓVIL. WWW.MOVILGALAXY.COM





TOP

BOMBON	UN TRAVESTI LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PROPONERLE JUEGOS ERÓTICOS
EMBARAZA	UNA EMBARAZADA LLAMARÁ A TU AMIGO PARA ANUNCIARLE QUE ES EL PADRE
ORGASMO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSIVO
CHULO	UN CHULO LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PEDIRLE EL PAGO POR SU CHICA.
VIDEO	UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
CONTACTO	UNA CHICA LLAMARÁ A TU AMIGO PQ LO HAVISTO EN LOS CONTACTOS.
ANUNCIO	UNA AGENCIA MATRIMONIAL LE ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL.
CUMPLE	UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ.
JURADO	AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.
BANCO	UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.
SANTO	UNA PEÑA DE GENTE FELICITARÁN A TU AMIGO POR SU SANTO.
BARCA	TU AMIGO RECIBIRÁ LOS EFUSIVOS GRITOS DE HINCHAS DEL BARÇA.
DEPOR	HINCHAS DEL DEPOR LA CORUÑA GRITARÁN A TU AMIGO
REALMA	TU AMIGO RECIBIRÁ LOS EFUSIVOS GRITOS DE HINCHAS DEL REAL MADRID.
COCHE	TU AMIGO RECIBIRÁ UNA TERRIBLE NOTICIA: SU COCHE ACABA DE EXPLOTAR.
PARO	LO LLAMARÁN PARA DECIRLE QUE LO VAN A DESPEDIR.
HACIENDA	HACIENDA LE PEDIRÁ EXPLICACIONES X SU ÚLTIMA DECLARACIÓN DE RENTA.
MULTAS	UN POLICÍA LE RECLAMARÁ EL PAGO DE MULTAS ATRASADAS.
PLANTON	UNA CHICA MUY CABREADA A LA QUE LE HA DADO PLANTÓN LO LLAMARÁ.
VOMITO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN VÓMITO REALMENTE ASQUEROSO.
ERUCTO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ERUCTO DE LO MÁS BESTIAL.
RISA	TU AMIGO ESCUCHARÁ UNA ESCALOFRIANTE RISA DE PELÍCULA DE TERROR.
PELEA	SERÁ TESTIGO DE UNA BRUTAL DISCUSIÓN DE PAREJA... PROVOCADA POR ÉL.

ADEMAS TENEMOS LOS GRITOS DE LOS HINCHAS DE TODOS LOS EQUIPOS DE PRIMERA DIVISION

■ SHOOTER SUBJETIVO ■ VIVENDI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59 € (9.816 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible



EL TRABAJO DE MACE GRIFFIN consiste en viajar por los planetas de la galaxia en busca de tropas rebeldes. Para conseguir su recompensa, sólo es necesario acribillar a tiros a quien se ponga por delante.

APUNTA, DISPARA Y... COBRA

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Puede que pilotar una nave y liarse a tiros contra los malos no suene muy bien, pero ¿y si os decimos que en el futuro la gente se ganará así la vida? Seguro que ahora queréis ir al "curro" con Mace.

■ **ALGUIEN SE LA HA JUGADO A MACE GRIFFIN,** el soldado galáctico que protagoniza este juego. Después de terminar una peligrosa misión en una lejana colonia espacial, se las arreglaron para someterle a un consejo de guerra, quitarle su rango, ¡y meterle en "chirona" durante 10 años! Pero como el tiempo pasa deprisa, Mace (y nosotros con él) está dispuesto a vengarse trabajando como cazarrecompensas.

¿En qué consiste este trabajo? Pues básicamente en acribillar a tiros, desde una perspectiva en primera persona, a los rebeldes que nos encontremos repartidos por toda la galaxia. Así que ya podéis ir preparando vuestro pasaporte, porque partimos inmediatamente. Ah, y que no se os olvide meter en el equipaje las 10 armas más impresionantes del universo, desde un bastón eléctrico hasta una ametralladora "ocho tubos", y vuestra habilidad para resolver pequeños puzzles y distintas zonas plataformeras.

→ **PARA VIAJAR DE UN LUGAR A OTRO DE LA GALAXIA,** Mace puede colarse en cualquier nave, sentarse a los mandos y pilotar como si se tratase de un simulador. Estas fases de pilotaje pueden ser de dos tipos: las de habilidad, que consisten en aterrizar en zonas complicadas, y las de



A BORDO DE LAS NAVES, podemos pilotar para llegar a nuestro siguiente destino,e incluso soltar los mandos para darnos una vueltecita por su interior en busca de armas y objetos.



LAS 10 ARMAS DISPONIBLES tienen un diseño brutal y su efectividad en combate tampoco es "moco de pavo".



LOS ENEMIGOS a los que nos enfrentamos pueden tener este simpático aspecto, pero son igualmente mortíferos.

LLEGA LA CABALLERÍA

En muchos niveles, Mace cuenta con el apoyo de otros rangers o de los cazarrecompensas, que por cierto, son bastante listos:



EN EL COMBATE nuestros compañeros nos apoyan o nos dan fuego de cobertura, pero no podemos darles órdenes.

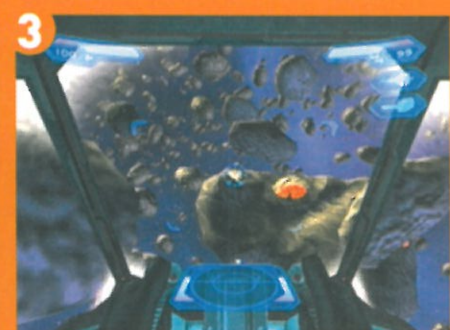


TAMBIÉN CAEN bajo el fuego enemigo o por un tiro que se nos haya escapado

2



3



VAMOS AL "TAJO"

Este es el "pan nuestro de cada día" para un cazarrecompensas del espacio como Mace:

1.DISPARAR como un loco a todo lo que se le ponga por delante, humano, alienígena o robot.

2. TRATAR con gente peligrosa para conseguir nuevos "encarguitos" y ganarse el sueldo.

3. PILOTAR su nave espacial para viajar desde una zona de la galaxia a otra.

disparo, que como seguro que os habéis imaginado ya, no nos dejan un segundo de respiro. Lo malo es que no podemos montar en las naves en cualquier momento, ni escoger cuál será el siguiente planeta que visitaremos, porque el desarrollo está estructurado de manera lineal.

Por suerte, de vez en cuando también tenemos que superar alguna fase de investigación, donde no hace falta disparar ni un solo tiro, sino encontrar a los mandamases de cada estación espacial para que nos encarguen nuestro siguiente "trabajito".

→LA AMBIENTACIÓN FUTURISTA ESTÁ MUY CUIDADA y algunos detalles, como los escudos recargables o el diseño de ciertas armas, incluso recuerdan al genial «Halo». Pero, sin duda, lo mejor es la recreación de algunas situaciones especialmen-



MACE →

TRAS SER EXPULSADO DE LOS RANGERS, nuestro héroe protagonista se convirtió en un cazarrecompensas espacial. Pero su verdadero objetivo no es ganar dinero, sino vengarse de un traidor.

LA CARRERA ESPACIAL

Junto a los escenarios de disparo en primera persona, la posibilidad de pilotar algunas naves espaciales como si fuera un simulador es el aspecto más atractivo del juego:



EN EL HANGAR podemos observar el exterior de la nave, en este caso el caza de Mace.



A BORDO DE LA NAVE, tenemos libertad para recorrer el interior o sentarnos a los mandos.



PILOTAR es tan fácil como en un simulador. Hay que derribar a los enemigos y aterrizar.



LA INTELIGENCIA DE LOS ENEMIGOS es bastante elevada, aunque los miembros de esta secta se hayan puesto a rezar.



LOS SERES ALIENÍGENAS no sólo tienen este aspecto tan aterrador, sino que además aguantan más impactos.



LOS ESCENARIOS INTERIORES también son enormes, ya que incluyen hangares y zonas de carga con maquinaria.



LAS ARMAS MAS COMUNES cuentan con disparos alternativos, como las ráfagas o el potente lanzagranadas.

HACIENDO PUNTERÍA

EL SISTEMA DE DISPARO se puede configurar. Además de usar el típico punto de mira, podemos seleccionar un sistema automático que dirige las balas al primer lugar donde hayamos acertado (izq.) y si no, siempre podemos utilizar armas más sofisticadas como el rifle de francotirador de la derecha, que ofrece un potente zoom.



NAVE →

Este enorme carguero alienígena es una de las 6 naves de todo tipo que Mace Griffin puede pilotar a lo largo del juego.

te arriesgadas, como derribar una nave utilizando un rifle de francotirador o disparar desde una vagoneta que se mueve a toda velocidad. Gracias a estas secuencias tan emocionantes (y a la inteligencia de algunos enemigos, que es bastante elevada) la intensidad del juego crece por momentos. Y para colmo, la realización técnica (sobre todo en Xbox) es más que notable, especialmente en lo que respecta a los escenarios, que aún con tiempos de carga, son gigantes.

→EL MAYOR INCONVENIENTE DE ‹MACE GRIFFIN› es la falta de modos de juego adicionales. Ni multijugador a pantalla partida, ni opciones online... nada que nos invite a seguir jugando después de haber terminado la





LA AMBIENTACIÓN futurista es uno de los puntos fuertes de este título, y nos brinda detalles que parecen sacados de películas como "Alien" o "Blade Runner". Además, la versión de Xbox tiene un acabado todavía más espectacular.

SITUACIONES EXTREMAS

Pese a que el desarrollo del juego es bastante sencillo (disparos a tutiplén), de vez en cuando nos encontramos con algunas situaciones límite que elevan bastante el ritmo general. Gracias a estos pequeños detalles, nuestro avance nunca se hace monótono, y nos morimos de ganas por saber qué viene después.



DERRIBAR A UN ROBOT tan grande como éste utilizando una torreta es muy emocionante.



PILOTAR UNA VAGONETA que va a toda velocidad, tipo Indiana Jones, también es la caña.



BUCEAR EN UN LAGO sin quitar ojo a nuestro nivel de oxígeno tampoco se queda atrás.

■ EL JUEGO NOS OFRECE GRANDES DOSIS DE ACCIÓN, PERO RESULTA ALGO LINEAL ■



CUANDO NOS DISPARAN, la pantalla de juego se tiñe de colores, y las imágenes se vuelven un poco borrosas.



LOS SALTOS Y LAS PLATAFORMAS también aparecen en algunos niveles del juego, aunque no son demasiados.

historia principal, aunque bien es cierto que da mucho de sí. En cualquier caso, os podemos asegurar que la experiencia individual es terriblemente entretenida, sobre todo para los amantes del "gatillo fácil", que el juego resulta variado y muy intenso, y que técnicamente está a gran altura. Sólo la falta de más modos -sobre todo de un multijugador- le impide codearse a «Mace Griffin» con los más grandes. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LAS FASES DE PILOTAJE,** añaden variedad al desarrollo, y cuentan con una gran realización.

■ **LA AMBIENTACIÓN ESTÁ MUY LOGRADA,** especialmente en lo que se refiere a los secundarios.

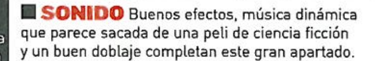
lo peor

■ **NO HAY MODOS DE JUEGO ADICIONALES,** ni multijugador ni online, que inviten a volver a jugarlo.

■ **NO HAY LIBERTAD DE ELECCIÓN,** y no podemos escoger en qué momento usar las naves.

alternativas

En Xbox la referencia más clara es **«Halo»**, uno de los mejores juegos de los últimos tiempos, y en la misma línea futurista también se encuentra **«Jedi Outcast»**. Si lo que queréis es un shooter subjetivo que tenga modos de juego para todos los gustos, no dejéis de probar **«TimeSplitters 2»** ni los geniales combates de **«Medal of Honor»**.



■ **GRÁFICOS** Los escenarios y la calidad de los efectos (especialmente en Xbox) son para quitarse el sombrero, aunque hay muchas cargas. **86**

■ **SONIDO** Buenos efectos, música dinámica que parece sacada de una peli de ciencia ficción y un buen doblaje completan este gran apartado. **87**

■ **DURACIÓN** El modo historia se hace considerablemente largo, pero una vez que nos lo hemos pasado, se acabó el seguir jugando. **79**

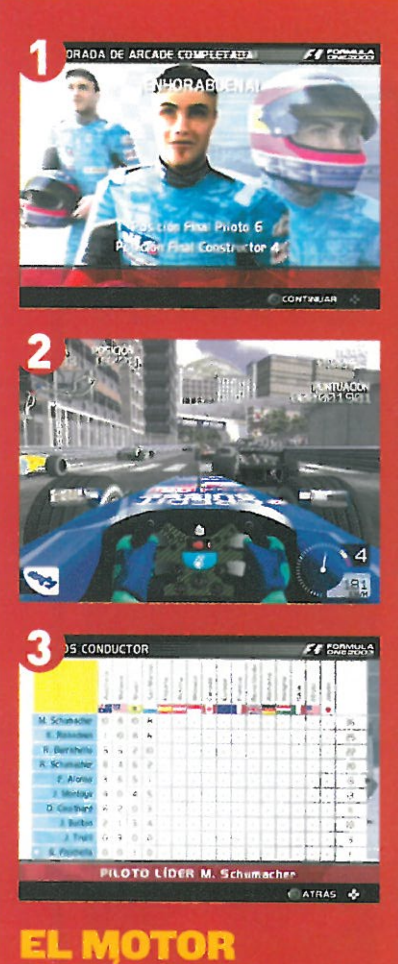
■ **DIVERSIÓN** Tiene acción a raudales y momentos realmente brillantes, y apenas baja su intensidad pese a la escasa libertad de decisión. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

«Mace Griffin Bounty Hunter» es un shooter realmente emocionante, y consigue sorprendernos gracias a su espectacular apartado visual y a la inclusión de situaciones muy intensas, todo ello a pesar de un desarrollo que permite poca libertad. Sin duda resulta largo y muy entretenido, y tan sólo se queda a un paso de haber alcanzado a los grandes del género debido a la inexplicable falta de modos extra. Si sois de los que disparan antes de preguntar, seguro que os encanta este juego.

■ VELOCIDAD ■ SONY ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 9 de julio





LA TEMPORADA de F-1 está de lo más emocionante, y con este juego podéis recrearla en casa ¡corriendo con Fernando Alonso!

EL MOTOR ESTÁ LISTO

Tanto en simulación como en arcade, podéis correr el campeonato con cualquiera de sus 22 pilotos. Os enfrentaréis a 16 circuitos de una punta a otra del mundo (Indianápolis, San Marino...). ¿Aguantaréis el tirón?

1. FERNANDO ALONSO y los demás ases del volante están a vuestra disposición gracias a la completa licencia de la FIA. Ahora os toca decidir cuál os gusta más.

2. LOS CIRCUITOS están recreados a la perfección y cuentan con todo tipo de detalles que los hacen reconocibles para los fans. ¿Os suena el de Mónaco?

3. LA TEMPORADA se disputa tanto en simulación como en arcade, y consiste en ir sumando puntos carrera tras carrera, hasta subir al podium.

LA FÓRMULA DE LA VICTORIA

FORMULA ONE 2003

Fernando Alonso empezó desde muy pequeñito a competir con los karts, pero a vosotros os bastará con este juego y un poco de habilidad con el mando para llegar tan lejos como nuestro piloto.



BMW

Este pedazo de bólido es el que pilotan Ralf Schumacher y Montoya esta temporada, y es una de las 11 "máquinas" que podéis elegir para disputar todo el campeonato.

■ **LA PARRILLA DE SALIDA ESTÁ QUE ARDE** tras la oleada de juegos de carreras que nos está llegando últimamente: «F-1 Career Challenge», «IndyCar Series»... Ahora, Sony también se apunta a la fiesta con esta nueva entrega de la saga «Formula One», que presume de ser la única en la que sale Fernando Alonso. Por supuesto, junto a él vienen el resto de estrellas de la actual temporada, así como las 11 escuderías que compiten este año en el mundial, es decir, un total de 22 pilotos. Sólo tenéis que elegir el que mejor os caiga, y disputar el campeonato en cualquiera de sus modos de juego, ya sea simulación o arcade.

→ **EL MODO SIMULACIÓN ES EL MÁS COMPLETO,** y consiste en correr los 16 circuitos de la temporada, rondas de clasificación incluidas, siguiendo las reglas de la competición (aviso para listillos: hay atajos prohibidos y descalificaciones). Además, en este modo el nivel de los rivales es bastante alto, aunque por contra el control es muy asequible.





LA LLUVIA nos pone las cosas aún más difíciles, pues en cualquier curva podemos ir a parar a la cuneta. Mucho ojo...



DOS JUGADORES pueden competir a pantalla partida, pero se echan de menos las partidas simultáneas para cuatro.



EL CONTROL resulta de lo más preciso y facilita las cosas a la hora de hacerse con los bólidos. Si sabéis aprovecharlo, podréis llegar muy lejos.





¿CÓMO VAIS A TRIUNFAR?

Para que nadie pueda quejarse, este título se adapta a los gustos de cada "jugón", pudiendo disputar toda la temporada de Fórmula 1 en dos modalidades distintas. Aunque también podéis llamar a unos colegas...



LA SIMULACIÓN os hace vivir de lleno la temporada, pudiendo correr incluso la clasificación y los entrenamientos. Aquí los rivales os lo pondrán más difícil.



EL ARCADE os permite correr toda la temporada, siempre que consigáis puntuar en cada una de las carreras. De no ser así, quedaréis eliminados.



EL HOT SEAT es un multijugador en el que el control va pasando de un jugador a otro, ¡pero con un solo mando! Muy original.

Por su parte, en el modo arcade desaparecen las reglas, pero nos obliga a puntuar en cada circuito para poder seguir jugando.

En ambos casos, el desarrollo de las carreras es bastante real, es decir, que si os la pegáis no esperéis remontar demasiados puestos. Si a esto le sumamos un diseño de bólidos y circuitos más que notable, y un original multijugador, el resultado es irresistible para los fans del motor.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- EL CONTROL de los bólidos es de los más asequibles que hemos visto, pero no deja de ser simulador.
- LOS CIRCUITOS son calcados a los reales, y están menos "vacíos" que en otros títulos del género.

lo peor

- LA FÍSICA DE LOS COCHES es algo extraña en algunos accidentes. ¡Salen volando como si nada!
- EL MODO MULTIJUGADOR es original, pero se echan en falta los cuatro jugadores simultáneos.

alternativas

Si buscáis un juego realista y con una completa licencia del campeonato (eso sí, del año 2002), una gran opción es **«F-1 Career Challenge»**, que tiene mejores gráficos, pero un control mucho más duro que el de Sony. Y aunque se trata de otra competición, **«IndyCar Series»** también ofrece velocidad, bólidos y riesgo, pero a un nivel bastante inferior.

GRÁFICOS Los bólidos, y sobre todo los circuitos, están muy bien diseñados, aunque los fondos se generan con cierta brusquedad. **86**

SONIDO El rugido de los motores y las voces de la radio (en castellano) ambientan muy bien las carreras. ¡Casi parece que estamos dentro!. **85**

DURACIÓN El modo simulación es muy completo y puede dar mucho de sí, aunque también podéis optar por el arcade o el multijugador. **88**

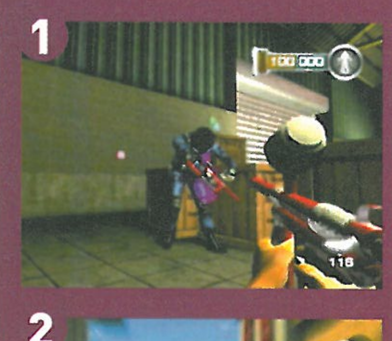
DIVERSIÓN La licencia es muy completa, las carreras reales y el control muy asequible. Si os gusta la F-1, lo vais a pasar en grande. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

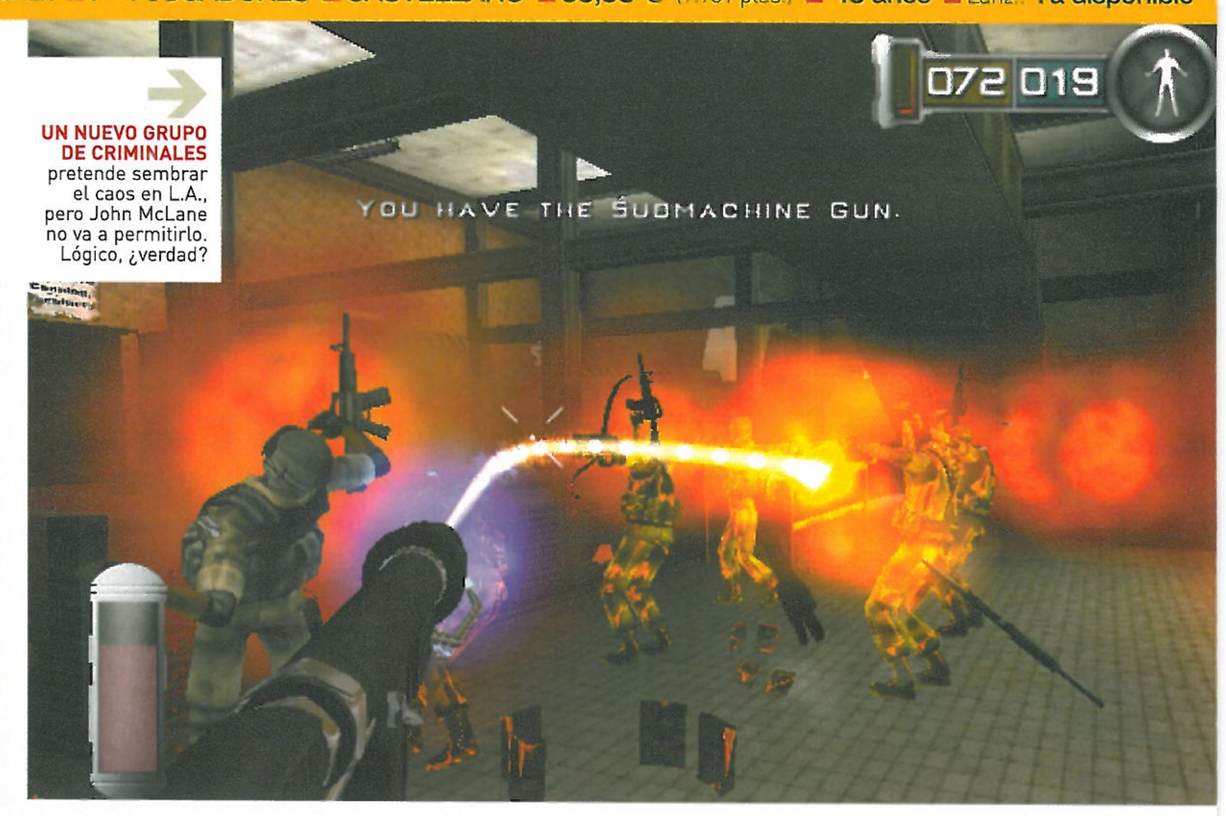
De entre todos los juegos de Fórmula 1 que hemos recibido en las últimas semanas, éste es sin duda el más equilibrado, pues no sólo cuenta con la completísima licencia de la FIA, sino que además resulta de lo más jugable tanto si se es un experto en el género como si no. Además, sus dos modalidades de juego (simulación y arcade) permiten adaptar las carreras al gusto de cada uno, y nos dejan disfrutar de toda la temporada (con una gran recreación de los 16 circuitos) sin necesidad de levantarnos del sillón.

■ SHOOTER SUBJETIVO ■ VIVENDI ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ +16 años ■ Lanz.: Ya disponible









UN NUEVO GRUPO DE CRIMINALES pretende sembrar el caos en L.A., pero John McLane no va a permitirlo. Lógico, ¿verdad?

A TIROS CON UN POLI... FACÉTICO

John McLane nos ha demostrado en sus pelis que puede acabar, sin despeinarse, con cientos de enemigos. ¿Su secreto? Todas las habilidades que puede usar:

1. **DISPARA CUALQUIER ARMA** que caiga en sus manos: pistolas, metralletas, ballestas, snipers... es capaz de usar hasta una pistola de pintura.
2. **SE MUEVE MÁS RÁPIDO** que sus enemigos cuando entra en tiempo héroe, que es como el tiempo bala de "Matrix" pero con el toque personal de McLane.
3. **AGARRA A SUS ENEMIGOS** por la espalda, pero no porque sea un cobarde, sino porque así ahorra balas.

UN POLI ADICTO A LA ACCIÓN

DIE HARD: VENDETTA

Los héroes de verdad ya no rescatan princesas. Ahora se enfrentan a los criminales descalzos y sin camisa.

■ **EL FAMOSO POLICÍA JOHN McLANE,** al que todos conoceréis por la trilogía "La Jungla de Cristal", tiene un serio problema: es incapaz de pasar un día sin enfrentarse, él solito, a todos los criminales que se le acercan. Y claro, este "shooter" subjetivo no es una excepción, así que a lo largo de 11 niveles, nuestro "amigable" policía debe coger un montón de armas distintas y liarse a tiros con todo terrorista para fastidiar los planes de Peit Gruber, el malo de turno.

Eso sí, John no es tan bruto como parece, así que además de disparar como nadie, también puede aprovecharse del tiempo bala para ralentizar los movimientos de los enemigos, desactivar bombas, moverse sigilosamente o coger a sus "víctimas" por la espalda para detenerlos.

➔ **EL DESARROLLO ES VARIADO Y DIVERTIDO** gracias a todas estas acciones, y además, como el doblaje al castellano es el mismo que en las pelis (es la voz de Bruce Willis), la atmósfera que se ha conseguido es muy buena. Y no vayáis a pensar que estas dos nuevas versiones son exactamente iguales que la que vimos hace meses en GameCube, por-



McLANE

Nuestro simpático policía debe pararle los pies al hijo de Hans Gruber, el malo de la primera peli de "La Jungla de Cristal". Aunque claro, para lograrlo cuenta con nuestra inestimable ayuda.



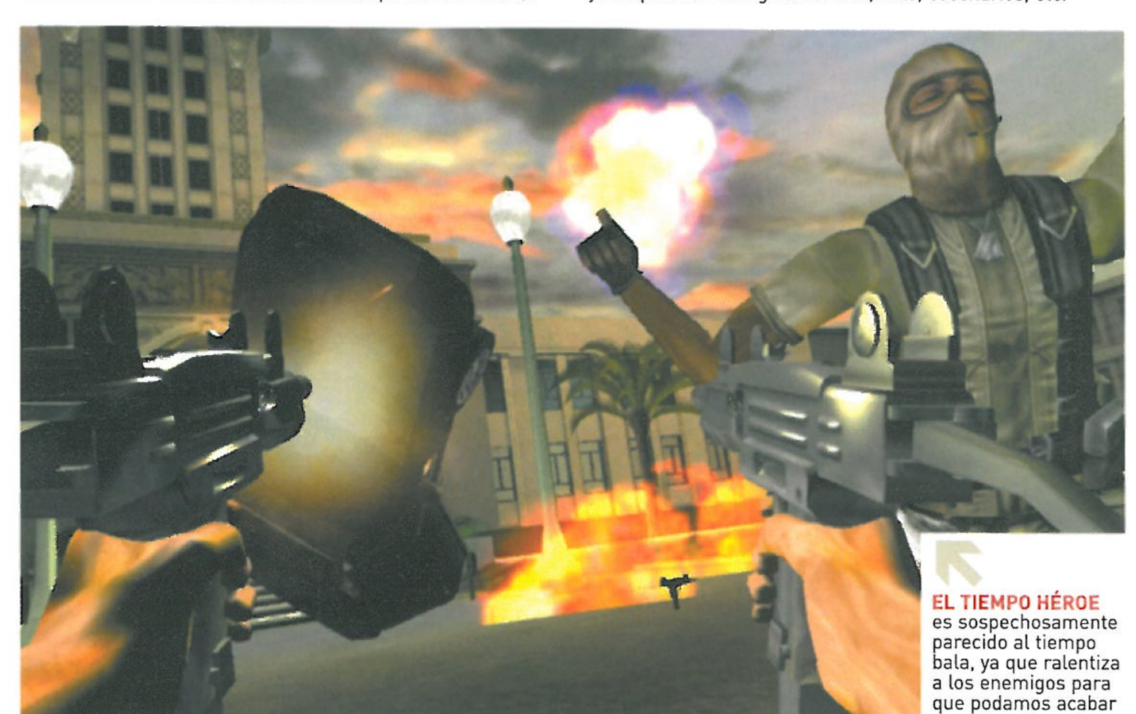




SI RESCATAMOS REHÉNES o realizamos buenas acciones, aumentaremos nuestro medidor de tiempo bala (o héroe).

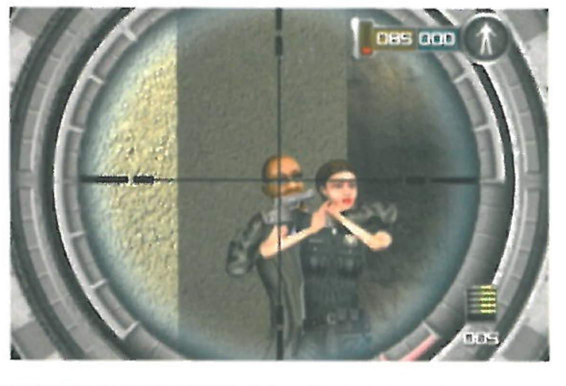


EL MULTIJUGADOR A 4 BANDAS es novedad en esta versión y nos permite configurar armas, bots, escenarios, etc.



EL TIEMPO HÉROE es sospechosamente parecido al tiempo bala, ya que ralentiza a los enemigos para que podamos acabar con ellos sin sudar.





TRABAJITOS VARIADOS

«Die Hard Vendetta» ha confirmado las sospechas que teníamos desde que vimos "La Jungla de Cristal": el trabajo de John McLane es de todo menos aburrido. Y para muestra... tres botones: fijaos en las situaciones a las que debe hacer frente en el juego.



DEBE DISFRAZARSE para no levantar sospechas: mendigo en el metro, rapero en las calles de L.A.... John, siempre a la moda.



PARA RESCATAR REHÉNES, lo mejor es tomar como prisionero al jefe de los malos y obligar al resto de la banda a que se rinda.



LAS BOMBAS no perdonan, así que John debe desactivarlas superando unos pequeños minijuegos de pulsar botones.

que además de haber solucionado los tirones del motor gráfico, se han incluido varios modos multijugador para pelearnos contra otros 3 amigos.

Lo único que podemos criticar es que, con todas las acciones que hay disponibles, algunas de las situaciones a las que hacemos frente solo se puedan resolver de una única forma, pero, claro, esto es un fallo menor en un juego muy entretenido. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA VARIEDAD DE ACCIONES** a realizar, como agarrar a los malos por detrás para detenerlos.
- **EL DOBLAJE DE McLANE,** a cargo del "doblador oficial" de Bruce Willis, Ramón Langa.

lo peor

- **LA FALTA DE OPCIONES** a la hora de resolver una situación: al final se reduce a "ensayo y error".
- **LOS GRÁFICOS EN PS2,** son algo peores en comparación con Xbox, ya que hay menos detalles.

alternativas

Si os van los shooters "de película", no dejéis pasar cualquiera de los dos juegos de **«007...»** con James Bond como protagonista. Eso sí, los mejores shooters en primera persona siguen siendo **«Halo»** (sólo en Xbox), **«TimeSplitters 2»**, **«Medal Of Honor»**, y **«Return To Castle Wolfenstein»**, que en la versión de Xbox cuenta con un fantástico modo multijugador online.

GRÁFICOS Los escenarios son muy grandes, y algunos efectos, como el agua, están muy bien. Por contra, los modelos son mejorables. **83**

SONIDO El doblaje es excelente y al entrar en tiempo héroe suena la 9º sinfonía de Beethoven. Si el resto de la música fuera un pelín mejor, se sale. **90**

DURACIÓN Además de los modos multijugador, los 11 niveles del juego son bastante largos y nos van a tener entretenidos un buen rato. **80**

DIVERSIÓN Con todas las acciones disponibles y lo variado del desarrollo, no importa demasiado que haya poca posibilidad de elección. **80**

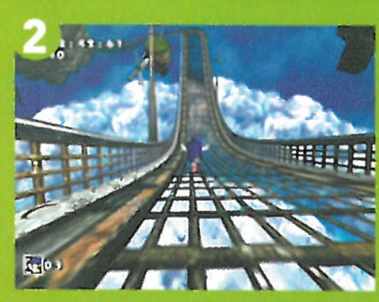
PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

Después de haberse pasado por GameCube, John McLane se propone limpiar de terroristas el resto de consolas. Y lo va a hacer igual de bien, ya que estas dos nuevas entregas mantienen la excelente ambientación del original, y además incluyen varios modos multijugador a 4 bandas que no pudimos ver en la anterior versión. Quizá algunos puedan echar en cara la falta de libertad a la hora de resolver determinadas situaciones, y que podía ser más largo, pero lo que importa de verdad es que resulta muy entretenido y variado.

■ PLATAFORMAS ■ SEGA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponible









LOOPINGS, saltos imposibles, y un vertiginoso ritmo de juego es, entre muchas otras cosas, lo que nos ofrece la vuelta de Sonic a GameCube. ¡Mola!

ASÍ SE LO MONTA SONIC

A pesar de que hay 6 personajes controlables, el protagonismo principal le corresponde, como no podía ser de otra manera, a Sonic. Esto es lo que tiene que hacer:

1. **INSPECCIONAR LOS ESCENARIOS** en busca de pistas, llaves o pequeños puzzles que le den acceso a las pantallas de acción.
2. **CORRER A TODA PASTILLA** en las fases de acción mientras golpea enemigos, recoge anillos o realiza autenticas virguerías, como loopings o saltos gigantescos.
3. **ACABAR CON LOS ENEMIGOS FINALES** que el Dr. Robotnik ha creado con tanto "cariño" especialmente para él. Si es que donde hay amistad...

EL ERIZO DE LOS ANILLOS

SONIC DX

Es bajito, regordete y le encantan los anillos y las esmeraldas... ¿Rapel? No, os hablamos de Sonic, que regresa acompañado de todos sus amigos.

■ **SONIC, EL ERIZO MÁS FAMOSO DEL MUNDO,** regresa a GameCube en una conversión de «Sonic Adventure», un juego que apareció hace cuatro años en Dreamcast y supuso el debut del erizo azul en las consolas de 128 bits. Por si no os acordáis, el juego nos reta a impedir que el Dr. Robotnik se apodere de las Esmeraldas del Caos, unas gemas de gran poder con las que pretende crear un monstruo para dominar el mundo. Este argumento tan típico en la saga da pie a una mecánica que mezcla fases de aventura, donde debemos investigar amplios escenarios, con otras de acción en las que vemos a Sonic en estado puro, corriendo a toda pastilla por los decorados a la vez que salta, hace loopings, recoge anillos, etc.

Pero no todo el juego es así, porque según avanzamos vamos conociendo a otros cinco personajes (Tails, Knuckles, Amy, Big y E-102), y podemos controlarlos para jugar sus propias aventuras paralelas, que requieren una mecánica distinta para cada uno.

➔ **ESTA VERSIÓN TAMBIÉN INCLUYE NOVEDADES,** aunque la base principal de «Sonic DX» es idéntica a la de Dreamcast. Se han incluido 60 mini-misiones extra, aunque son bastante simples y monótonas, pero lo mejor es que incluye también todos los juegos de Sonic que salieron en Game Gear, la portátil de Sega, un regalo impagable para los fieles seguidores de este personaje.

SONIC ➔

La simpática mascota de Sega lleva con nosotros más de 10 años y sigue tan fresca como el primer día. Es más, cada vez tiene mejor aspecto y sabe hacer más cosas ¡Menudo fiera!

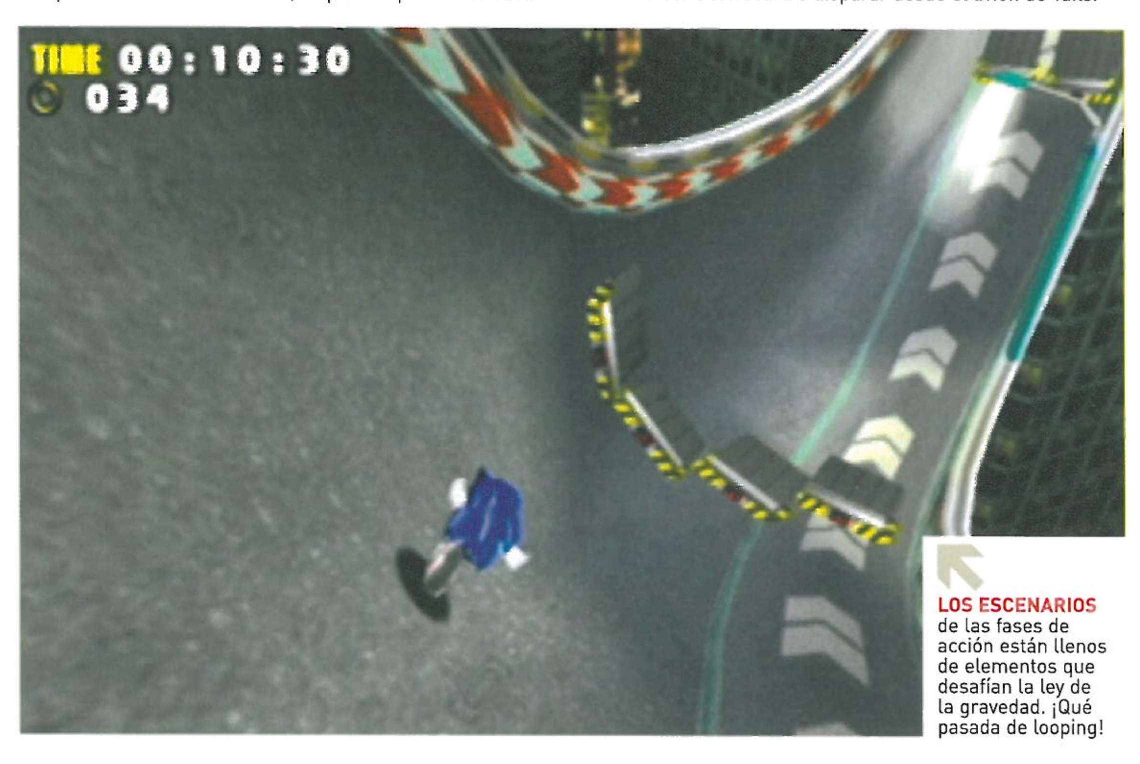




LOS CHAOS son unas criaturas que podemos criar para que compitan en carreras. Además, se pueden pasar a la GBA.



HAY SUBJUEGOS en algunas fases, que nos proponen cosas como hacer snowboard o disparar desde el avión de Tails.



LOS ESCENARIOS de las fases de acción están llenos de elementos que desafían la ley de la gravedad. ¡Qué pasada de looping!

¡UNA DE EXTRAS!

Pensando en todos los que ya conocíamos el juego de Dreamcast, el Sonic Team ha incluido algunos extras a modo de aliciente. Estos son los más importantes:

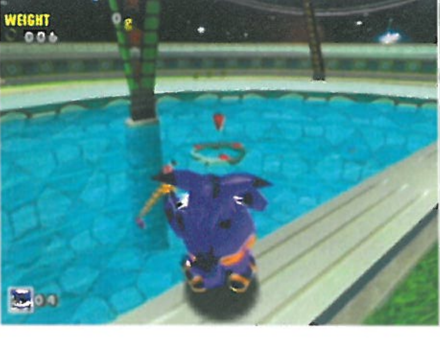


LAS MINI-MISIONES aparecen tras finalizar el juego con cada personaje, y además de ser muy cortitas y sencillas, discurren en los mismos escenarios de la aventura principal. Ni fu ni fa...



LOS JUEGOS DE GAME GEAR se desbloquean a medida que avanzamos en el juego. Su número es bastante elevado (12), son iguales a los originales y encima ¡a pantalla completa!







LA MECÁNICA DE JUEGO varía según con quién juguemos: por ejemplo Amy tiene que huir de un Robot (Izq.), con Big tenemos que marcharnos de pesca (Centro), y Knuckles tiene que encontrar fragmentos de esmeralda con un sensor (Der.)

Con toda la diversión del original y estos extras, ¿qué impide que el juego llegue más alto? Pues el apartado técnico, que no sólo no ha sido casi retocado, sino que tiene defectos que no había antes: ralentizaciones, fondos que se generan bruscamente, y una cámara que casi siempre está mal situada. Esto hace que «Sonic DX», aún siendo muy divertido, no alcance la calidad que todos esperábamos de él. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL CARISMA** de los personajes, porque Sonic y compañía siempre son bienvenidos a cualquier juego.
- **LOS 12 JUEGOS DE GAME GEAR**, que suponen un regalo excepcional para los fans de Sonic.

lo peor

- **EL APARTADO GRÁFICO**, lleno de defectos, no está a la altura de lo que le corresponde a GameCube.
- **EL CONTROL DE ALGUNAS ZONAS** de loopings, donde Sonic va "a su bola" y nosotros sólo miramos.

alternativas

GameCube cuenta con el honor de tener el mejor plataformas de 128 bits, que no es otro que **«Super Mario Sunshine»**. De todas formas, si buscáis algo con más ritmo y os mola Sonic, no podéis dejar pasar **«Sonic Adventure 2»**, un juego muy superior al que nos ocupa. Por último, dadle una oportunidad también al divertido **«Rayman 3»**.

- **GRÁFICOS** Aunque los modelos son graciosos, los gráficos están desfasados: las ralentizaciones y el "popping" son sólo una muestra. **69**
- **SONIDO** Los típicos sonidos de la saga se ven respaldados por una gran banda sonora, y todo remasterizado para la ocasión en Dolby Prologic II. **85**
- **DURACIÓN** La aventura en sí no es muy larga, pero con 6 personajes, los juegos de Game Gear y los Chaos tenemos Sonic bastante tiempo. **80**
- **DIVERSIÓN** El juego es muy variado y divertido, pero las constantes ralentizaciones y la nefasta cámara afectan seriamente a la jugabilidad. **77**

PUNTUACIÓN FINAL 75

valoración

Este plataformas protagonizado por nuestro queridísimo Sonic tiene todos los elementos que tanto nos gustan de sus juegos: un desarrollo variado, que mezcla momentos de acción con otros de investigación, el gran carisma de todos sus personajes y un ritmo de juego vertiginoso, como era de esperar estando la mascota de Sega de por medio. La pena es que se nota que no han puesto mucho empeño a la hora de hacer la conversión, sobre todo a nivel gráfico, y eso es algo que no se merecen los buenos seguidores de Sonic.

■ PLATAFORMAS / ACCIÓN ■ SCI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +12 años ■ Lanzamiento: 25 de agosto









UN MONTÓN DE FASES esperan a estos "héroes". En ellas saltamos plataformas, pero también esconden enemigos así.

¿Y ESTOS LOCOS SON LOS BUENOS?

Aunque en una fase controlamos al Dr. Zoidberg, los tres protas del juego son estos "figuras":

1. FRY: Protagoniza las primeras fases. Con él priman los disparos, por lo que podemos utilizar diferentes armas, a cada cual más potente.

2. BENDER: Este robot es el que más zonas de salto tiene que superar. Sus ataques son bastante poderosos, con lo que vencer a los enemigos es una tarea relativamente fácil.

3. LEELA: Con ella nos toca realizar un buen número de saltos difíciles, patear a un montón de rivales, y también resolver puzzles sencillitos.

CHIFLADOS INTERGALÁCTICOS

FUTURAMA

La próxima vez que pidáis una pizza, fijaos bien en el repartidor. A lo mejor es un héroe como los de este juego, que trabajan en una empresa de mensajería.

FRY →

Los chicos de "Planet Express" deben salvar la Tierra, y aunque Fry tenga aquí cara de enfado, con él y sus amigos nos partimos de risa.

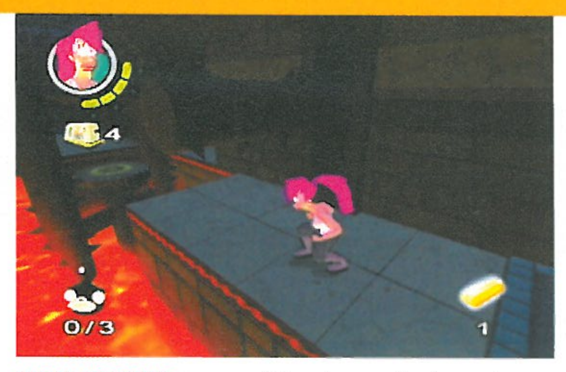
■ **EL FUTURO MÁS ALOCADO DE LA TELEVISIÓN** llega con esta adaptación de la serie de Matt Groening (el "padre" de los Simpsons), protagonizada por un grupo de extraños seres que "curran" en una empresa de mensajería. En el juego, esa empresa ha sido vendida a Mamá, una dictadora que ha decidido esclavizar la Tierra, y nos toca resolver el embrollo. ¡Cómo no!

El desarrollo consiste en recorrer 22 escenarios, que van desde la Tierra al Sol, mientras brincamos de plataforma en plataforma, nos cargamos a los enemigos y recogemos ítems (dinero, salud o Nibblers, unos bichitos negros que sirven para desbloquear extras). Para ello tenemos tres personajes, Fry, Leela y Bender, cada uno con sus propias habilidades (y todas sus frases de la serie), aunque, eso sí, no podemos escoger a quién vamos a controlar en cada fase.

→ **EL JUEGO ES MUY FIEL AL ASPECTO DE LA SERIE** gracias a los gráficos en cel-shading (ya sabéis, esos que dan aspecto de dibujos animados) y un montón de chistes y bromas repartidos por los escenarios. ¡E y, incluso



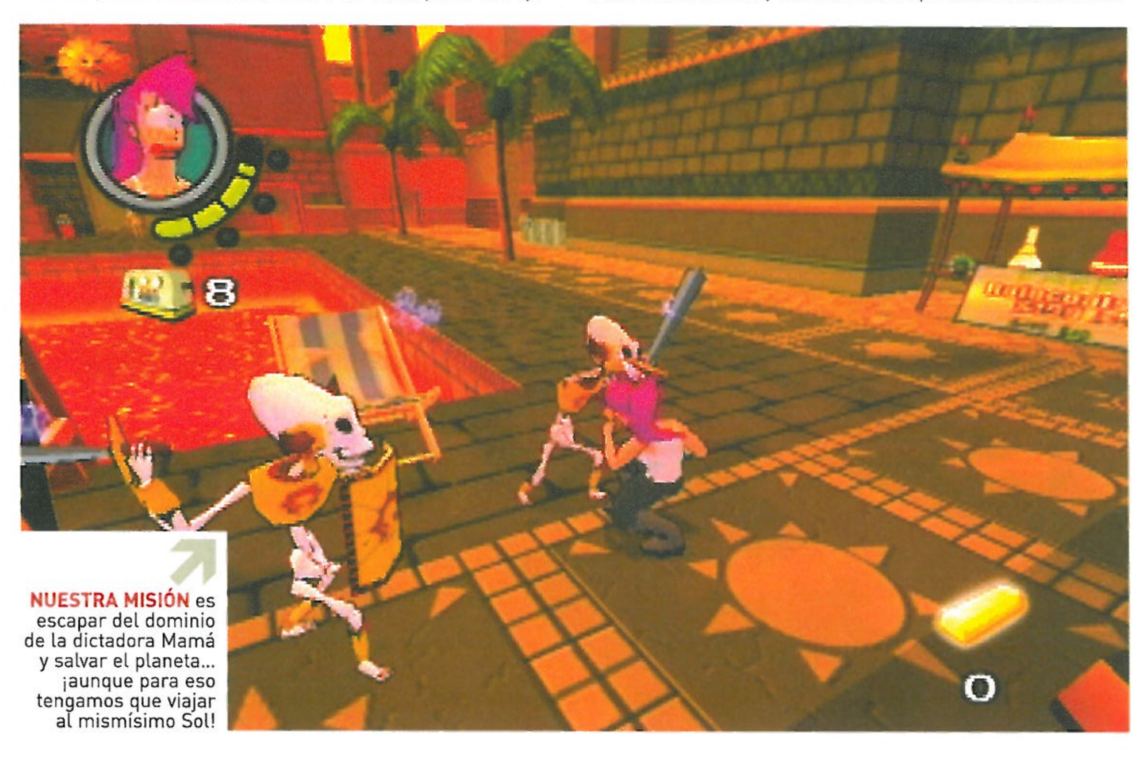




ALGUNAS ZONAS son especialmente complicadas, sobre todo las partes de saltos de Leela o las de disparos de Fry.



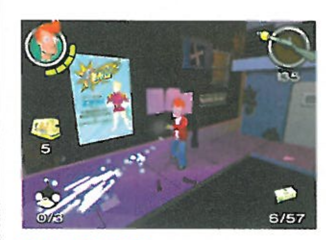
LOS ATAQUES que tenemos varían según el personaje utilizado. Incluso hay movimientos especiales devastadores.



NUESTRA MISIÓN es escapar del dominio de la dictadora Mamá y salvar el planeta... ¡aunque para eso tengamos que viajar al mismísimo Sol!

EL SHOW EN TU CONSOLA

Tanto los diseñadores como los guionistas de la serie han trabajado en el juego, y eso se aprecia en muchos momentos. No os perdáis estos detalles:

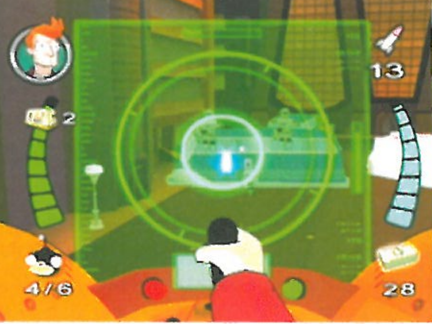


EN LAS FASES hay cantidad de bromas cargadas de ironía e incluso bastante humor negro, además de las frasecillas graciosas que sueltan los propios protagonistas del juego.



LAS ESCENAS introductorias tienen la misma tónica divertida y hasta surrealista que los capítulos de televisión. Las payasadas de Bender, como siempre, no tienen desperdicio.







ADEMÁS DE LOS NIVELES NORMALES, hay algunas situaciones especiales, como destruir a jefes finales (Izquierda), cargarnos a los malos manejando un robot con Fry (Centro), o la larga fase de la carrera de obstáculos en la que manejamos al Dr. Zoidberg (Derecha).

aparecen Zapp Brannigan y el doctor Fansworth!. Además, está doblado al castellano por los mismos actores que participan en los dibujos originales, lo que supone soltar una carcajada más de una vez. En definitiva, tenemos ante nosotros un producto entretenido y largo, al que sólo podemos achacar los molestos problemas con la cámara y una dificultad irregular. Los fans de "Futurama" se lo perdonarán. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS ESCENARIOS** están muy cuidados, son muy sólidos y poseen detalles bastante graciosos.

■ **LAS VOCES EN CASTELLANO:** los personajes no paran de soltar chascarrillos de lo más divertido.

lo peor

■ **LA CÁMARA,** que insiste en ponerse donde menos conviene, aunque podemos moverla nosotros.

■ **LA CURVA DE DIFICULTAD,** que parece una montaña rusa, sobre todo en los escenarios de Fry y Leela.

alternativas

«Sly Raccoon» en PS2 es un plataformas excelente que ha salido hace poco, también con Cel-Shading e incluso partes de infiltración, pero **«Jak & Daxter»** sigue siendo el número uno del género, y además está bien de precio. En Xbox podéis probar **«Blinx the Time Sweeper»** o el reciente **«Rayman 3»**, ambos bastante superiores a este juego en general.

■ **GRÁFICOS** Están llenos de detalles, aparecen suavemente y tienen un look de dibujos logrado, pero las cámaras se mueven bastante mal. **75**

■ **SONIDO** Las voces, con los mismos actores que en la serie, son simplemente geniales. La música, aunque repetitiva, acompaña bastante bien. **89**

■ **DURACIÓN** Las 22 fases son largas y la dificultad es alta (lo que nos hace repetir muchas partes). Faltan minijuegos o un modo multijugador. **84**

■ **DIVERSIÓN** Se alternan zonas agradables con otras de dificultad exagerada, ya que la cámara nos deja "vendidos". Bien por las fases especiales. **74**

PUNTUACIÓN FINAL 75

valoración

No creáis que estamos ante un producto que aprovecha una licencia para darnos más de lo mismo. Se nota que los programadores han puesto empeño en reproducir el universo de "Futurama", lo que se agradece por lo gracioso y original de muchas situaciones. Sin embargo, algunos defectillos en el apartado técnico, sobre todo en lo que se refiere a las cámaras, han empañado el resultado final. Aún así, si os gusta la serie, seguro que no podéis dejar de jugar con Fry y su peña durante un buen tiempo.

■ ROL ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 45 € (7.487 ptas.) ■ +3 años ■ Lanzamiento: Ya disponible

1

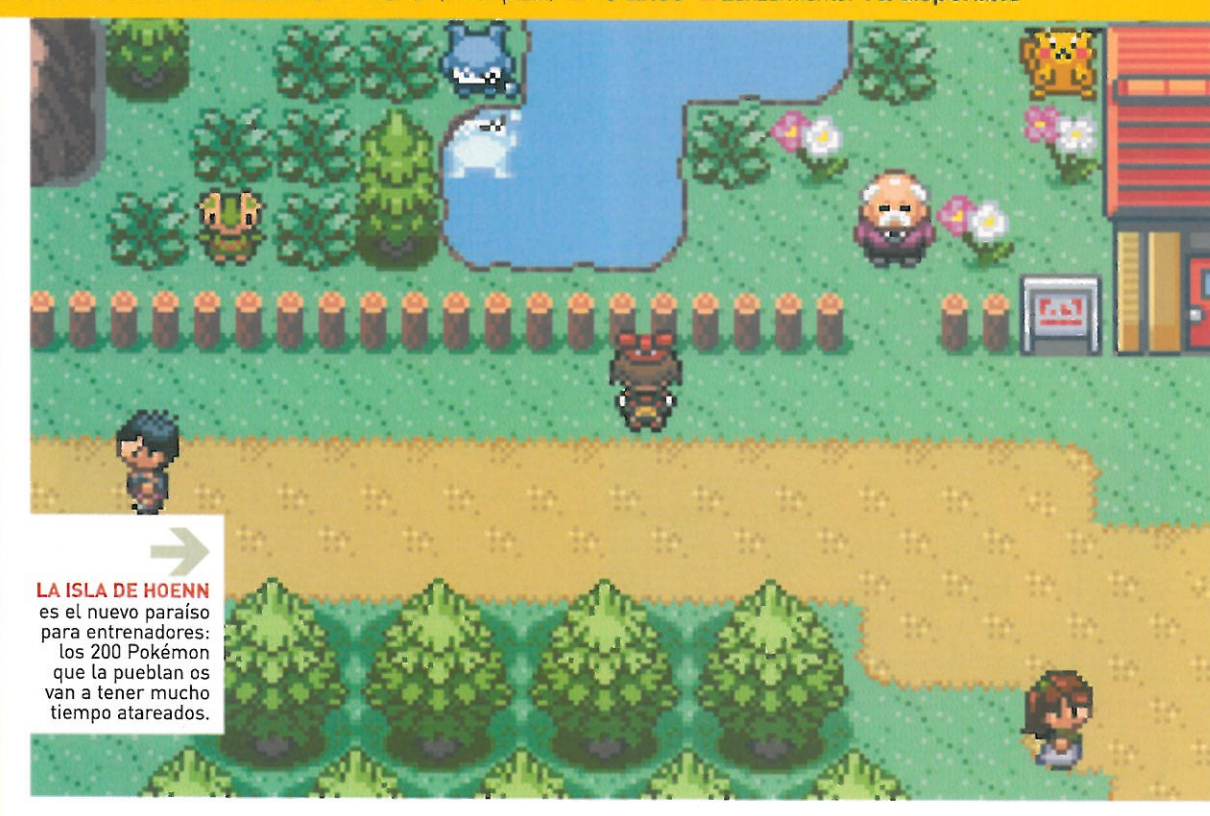


2



3





LA ISLA DE HOENN es el nuevo paraíso para entrenadores: los 200 Pokémon que la pueblan os van a tener mucho tiempo atareados.

ENTRENADORES "MONSTRUOSOS"

¿Qué todavía no conocéis en qué consiste el trabajo de un entrenador Pokémon?. Desde luego, no tenéis perdón. Menos mal que aquí estamos nosotros para explicaros los primeros pasitos que debe dar todo buen "Poké-ntrenador", que si no...

1. **ELEGID PERSONAJE** entre Bruno y Aura. Sus aventuras son ligeramente distintas, así que escoged al que más rabia os dé para empezar a jugar.
2. **ENTRENAD AL POKÉMON** que os regala el profesor Abedul (sustituto del profesor Oak) a base de hacerle pelear.
3. **CAZAD A OTROS POKÉMON** y entrenadlos junto a los demás. Así tendréis un Poke-ejército con el que capturar a los 200 bichos de Hoenn.

UN ZOOLÓGICO DE BOLSILLO

POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO

A ver cómo le explicáis a vuestra madre que habéis suspendido Historia, pero os sabéis los nombres de los 135 nuevos Pokémon...

■ **LOS BUENOS ENTRENADORES POKÉMON** le dedican la vida a sus mascotas, así que para convertirnos en el mejor de todos hace falta sudar tinta. Y no importa si jugamos a la edición Rubí o a Zafiro, porque en las dos nos toca recorrer la enorme isla de Hoenn hablando con sus habitantes y dando caza a todos los "monstruos de bolsillo" que se crucen en nuestro camino. Y más nos vale llevar un calzado cómodo, porque como hay 200 diferentes, tenemos curro para rato (de ellos, 135 son nuevos, y 7 exclusivos de cada versión).

En cualquier caso, además de coleccionar "bichitos", debemos entrenarlos, y nada mejor que librar combates por turnos con los Pokémon de otros entrenadores. El toque "estratégico" de estas batallas, que consiste en escoger a nuestro Pokémon y sus ataques según el tipo del rival (agua, fuego, acero, planta...), las hace realmente divertidas.

→ **POR PRIMERA VEZ EN LA SAGA «POKÉMON»** podemos pelear contra 3 amigos en el modo multijugador, fabricarnos y decorar nuestro propio escondite secreto, o participar en combates entre 4 Pokémon a la vez,

GROUDON

Es uno de los 7 Pokémon exclusivos de la edición «Rubí». La edición «Zafiro» esconde otros 7 en exclusiva, y entre ambas suman un total de 135 Pokémon nuevos. ¡A por ellos!






LA BICICLETA ACROBÁTICA o las zapatillas deportivas son sólo dos ejemplos de los objetos que podemos utilizar.



AL GANAR A CADA LÍDER DE GIMNASIO conseguimos medallas y nuevas habilidades para nuestros Pokémon.



HABLAR CON LOS HABITANTES DE HOENN sirve para conseguir nuevos objetos y nos da pistas sobre la aventura.



INTERCAMBIAR POKÉMON con nuestros amigos es la mejor forma de conseguir los 200 "bichitos" disponibles.





PARA HACER MÁS DAÑO AL RIVAL debemos conocer su tipo. Así elegiremos el ataque que peor le "sienta".



LOS EFECTOS SECUNDARIOS DE LOS ATAQUES, como confundir o envenenar, pueden dar la vuelta a la pelea.

ALGO NUEVO

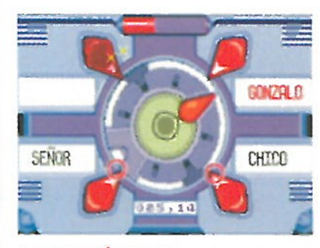
Las novedades de «Rubí y Zafiro» no son pocas: 135 bichitos nuevos, la posibilidad de crear y adornar un escondite secreto, peleas contra otros 3 amigos con el cable Link... Entre todas ellas, las que más nos han gustado son éstas:



LOS COMBATES A DOBLES enfrentan a 4 Pokémon a la vez y aunque son un tanto escasos, resultan bastante divertidos.



HAY 5 CONCURSOS POKÉMON: carisma, belleza, dulzura, dureza e ingenio. Para triunfar hay que impresionar al jurado.



LOS POKÉCUBOS mejoran las características de los Pokémon. Para crearlos hay que superar este minijuego de reflejos.

aunque, todo hay que decirlo, nos han parecido algo escasos.

Ahora, que tanta novedad no afecta al desarrollo, así que en esencia sigue siendo el mismo (gran) juego que vimos en GBC. Hemos echado en falta animaciones en los combates, pero ni siquiera esto le resta puntos a unos gráficos más que buenos. Y es que «Rubí y Zafiro» son tan divertidos y adictivos, que no importan estos pequeños fallos. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **ES MUY ADICTIVO**, así que logrará manteneros pegados a la consola desde el primer minuto.
- **LOS 135 NUEVOS POKÉMON**, como Treecko, Torchid o Mudkip, que se unen a Pikachu, Geodude...

lo peor

- **A VECES SE HACE PESADO**, ya que en ocasiones hay que librar un montón de combates seguidos.
- **NO HAY ANIMACIONES** en los combates. Y, la verdad, como son juegos de GBA, las esperábamos.

alternativas

Las alternativas más claras son el resto de entregas de la serie: **«Oro»**, **«Plata»** y **«Cristal»** para GBC. GameCube también tendrá su ración de bichos con **«Pokémon Channel»** y **«Pokémon Colosseum»**. Aunque si lo que buscáis es algo más que Pokémon, no podéis dejar pasar la insuperable aventura **«The Legend of Zelda: A Link To The Past»**.

GRÁFICOS Los escenarios, los personajes y los Pokémon tienen un colorido diseño, aunque siguen faltando animaciones durante los combates. **88**

SONIDO Las melodías son pegadizas y los efectos de sonido tampoco se quedan atrás. Faltan algunas voces, pero es un fallo menor. **87**

DURACIÓN Capturar a los 200 Pokémon nos va a llevar mucho tiempo. Además, también hay un modo multijugador para 4 participantes. **94**

DIVERSIÓN El sistema de juego sigue siendo genial: es tan divertido y adictivo, que no importa que las novedades no sean la bomba. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Una vez más, Nintendo ha demostrado que por las grandes ideas no pasa el tiempo. Y lo ha hecho con estas dos nuevas ediciones de los archiconocidos «Pokémon», que mantienen el mismo sistema de juego y, añadiendo 135 ejemplares nuevos, nos tienen enganchados a nuestra GBA durante horas y horas. Vale, sí, las novedades que se han incluido nos han sabido a poco, pero ni siquiera eso consigue hacernos olvidar que estamos ante un estupendo juego, que no defraudará a su enorme legión de seguidores.

■ VELOCIDAD ■ EMPIRE ■ 1 - 2 JUGADORES (sólo PS2) ■ CASTELLANO (textos) ■ 59 € (9.816 ptas.) ■ +12 ■ Lanz.: Ya disponible



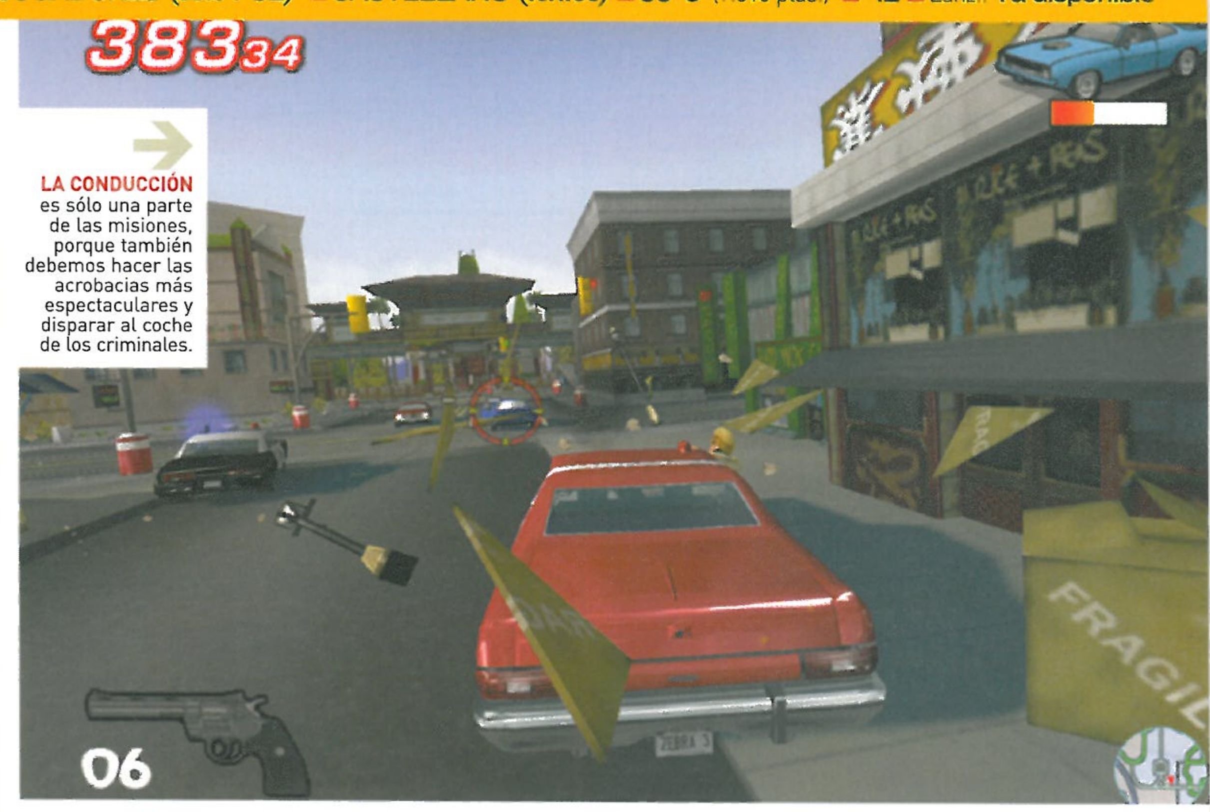




ASÍ SE CONDUCE

Si no habéis visto ningún capítulo de la serie de televisión, o no os acordáis de ellos, aquí van unos consejos para conducir con estilo:

1. ACELERAR A TOPE para que no se nos escapen los malos. En cada nivel hay que perseguir al coche que lleva un cursor triangular.
2. IR DISPARANDO CONSTANTEMENTE por la ventanilla del coche. Para ello contamos con un punto de mira que se fija de manera automática sobre el objetivo.
3. SALTAR Y DERRAPAR para mantener los niveles de audiencia, porque si en algún momento perdemos a todos los espectadores, se termina la fase y tenemos que empezarla de nuevo.



LA CONDUCCIÓN es sólo una parte de las misiones, porque también debemos hacer las acrobacias más espectaculares y disparar al coche de los criminales.

COCHE CON BALA DE SERIE

STARSKY & HUTCH

Si pensabais que la pareja más cañera de los 70 eran Epi y Blas, es porque no habéis visto a estos dos polis conducir su Ford Torino rojo.



HUTCH

Uno de los dos polis que protagoniza el juego es este "chuleta" de melena rubia, que se dedica a sacar medio cuerpo por la ventanilla mientras dispara con gran puntería.

■ **LA SERIE DE TELEVISIÓN QUE ARRASÓ EN LOS 70** sigue dando caña en nuestra consola. Preguntad a vuestros hermanos mayores si se acuerdan de Starsky y Hutch, esos dos polis que conducían a toda velocidad su Ford Torino rojo mientras perseguían a los malos. ¿Ya sabéis quienes son? Pues ahora se han convertido en los protagonistas de un arcade de velocidad en el que, además de conducir al límite por la ciudad de Bay City, también tenemos que demostrar nuestra puntería mientras disparamos por la ventanilla. Pero no os pongáis nerviosos, porque los 19 niveles del modo historia, narrados como si fueran capítulos de la serie, se limitan a perseguir al coche de turno mientras aporreamos el disparo constantemente, porque la puntería es automática... ¡y las balas infinitas!

LOS ÍNDICES DE AUDIENCIA SON IMPORTANTES, como en cualquier programa de la tele. Cuanto más espectaculares sean nuestras maniobras (saltos y derrapes) más tiempo tendremos para superar cada nivel, pero si la audiencia llega a cero la partida se acaba. Gracias a este original detalle, y a los objetivos se-






DOS JUGADORES pueden participar a la vez en la versión de PS2: uno conduce mientras el otro usa la pistola de luz.



CUANDO DAMOS UNA CURVA, la cámara se inclina un poco para simular el efecto de estar viendo el juego por la tele.



EL TIEMPO BALA nos ofrece las imágenes más espectaculares a cámara lenta, justo igual que en la TV, aunque seguimos teniendo el control.

TODO POR LA AUDIENCIA

En lugar de utilizar un límite de tiempo, en este juego tenemos que acabar los niveles antes de que se agote la audiencia, pero hay formas de recuperarla:



DISPARANDO AL ESCENARIO en diferentes lugares especiales podemos provocar explosiones que suman unos cuantos espectadores a nuestro programa. No los dejéis pasar.



SALTANDO POR LAS RAMPAS la gente se pega a su televisor con la emoción de las carreras y, de paso, nos dan más tiempo para cazar al criminal de turno. Eso sí, es bastante complicado.







LOS EXTRAS son imágenes de la serie de televisión y de los actores que han participado en el doblaje del juego (Izq.), 22 coches ocultos (Centro) y varios modos extra, como el paseo, las acrobacias o uno que se centra en la puntería (Der.). Se abren al pasarnos el modo historia.

cundarios de cada capítulo, el desarrollo se anima, pero es inevitable que después de unas partidas terminemos cansados de recorrer los mismos lugares.

A nivel técnico tampoco es ninguna maravilla, aunque el apartado sonoro supera con creces a los irregulares gráficos. El caso es que además del carisma de sus protagonistas, son sus dosis de acción y, en PS2, el juego a dobles sus mejores armas. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS ACROBACIAS** que podemos hacer con el coche para mejorar los índices de audiencia.
- **JUGAR A DOBLES.** Mientras uno conduce, el otro dispara con la pistola de luz, aunque sólo en PS2

lo peor

- **EL APARTADO GRÁFICO** flojea por culpa de la niebla, las colisiones y las frecuentes ralentizaciones.
- **ES UN POCO MONÓTONO** en su desarrollo. Se limita a perseguir un coche sin soltar nunca el gatillo.

alternativas

Aunque este sea el único en el que se puede disparar, los juegos de carreras urbanas están de moda. En PS2 y Xbox tenéis **«Midnight Club II»** que es online,y sólo en PS2 la saga **«GTA»**, en la que las persecuciones están a la orden del día. En Xbox está **«Midtown Madness 3»** y pronto llegarán a las tres consolas **«The Italian Job»** y **«True Crime»**.

GRÁFICOS Los coches están bien construidos y se van destrozando, pero el tráfico es escaso, hay niebla y a veces se ralentiza la acción. **70**

SONIDO La banda sonora es muy cañera, y además incluye el tema de la serie original. Es una pena que las voces estén en inglés. **82**

DURACIÓN Hay 19 misiones, 3 episodios especiales, un modo paseo y más de 20 coches ocultos. Baja en Xbox por la falta de multijugador. **85**

DIVERSIÓN Disparar mientras conducimos resulta muy divertido, pero los niveles se parecen mucho entre sí y la dificultad no está bien ajustada. **72**

PUNTUACIÓN FINAL 73

valoración

Las persecuciones a toda velocidad que veíamos en la tele están muy bien recogidas en este arcade de velocidad, en el que la mecánica de disparar mientras conducimos y a la vez hacemos el cabra para elevar las audiencias resulta bastante divertida. Eso, y la opción a dobles de PS2 con la pistola y el volante, claro. Sin embargo, aunque al principio pueda engancharnos, los niveles se parecen demasiado entre sí y el apartado gráfico "petardea", lo que acaba pasando factura a un juego que daba más de sí.

■ SHOOT'EM UP ■ ACTIVISION ■ 1 - 12 JUGADORES (online) ■ INGLÉS ■ 59 € (9.817 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: Ya disponible



EN ESTE JUEGO DE DISPAROS debemos detener a un grupo terrorista con ganas de utilizar un virus mortal en cualquier momento. ¡Serán...

LA MUERTE TENÍA UN PRECIO

SOLDIER OF FORTUNE II

Cambiar de bando en medio de una guerra es de "chaqueteros", pero estos mercenarios no se casan con nadie. ¡Lo hacen todo por la pasta!

■ **"VIRUS MORTAL" Y "GRUPO TERRORISTA"** son dos términos que no deberían ir juntos en la misma frase. Pero como no hay gente que no lo ve así, a veces no nos queda más remedio que contratar a un mercenario de la talla de John Mullins, el protagonista del juego, meternos literalmente en su pellejo y recorrer 10 fases mientras nos liamos a tiros contra cualquier valiente terrorista. Vamos, el desarrollo típico de los shooter subjetivos.

Lo que no es tan típico son los violentos métodos de John, un bestia capaz de "desmembrar" a sus enemigos a base de tiros o usando su cuchillo de combate. Este toque "gore" está menos marcado que en la primera parte, pero sigue sin ser apto para los estómagos más sensibles.

→ **HAY VARIAS ALTERNATIVAS AL MODO PRINCIPAL,** como un generador aleatorio de misiones muy molón, que nos permite configurar el modo de juego, los "bots" (personajes controlados por la computadora) o la dificultad. Y por si esto no os parece suficiente, también se han incluido varios modos online para compartir escaramuzas con otros 11 "soldados" de cualquier parte del

SOLDADOS A SUELDO

Los mercenarios de la talla de John Mullins son soldados a sueldo que viven de vender sus habilidades militares al mejor postor. Esto es todo lo que hacen:

1. SELECCIONAN EL EQUIPO entre un 25 armas diferentes, e incluso pueden modificar algunas de ellas, como una mirilla láser para la pistola, una bayoneta para el Ak47, etc.

2. ELIMINAN A TODOS LOS ENEMIGOS, ya sea haciendo "ruido" con sus armas de fuego, como demostrando sus dotes para el sigilo usando un buen cuchillo.

3. MONTAN EN VEHÍCULOS, como camiones o helicópteros, cuando la cosa se pone difícil. Cualquier medio de transporte vale, siempre que tenga una metralleta y una buena reserva de munición desde donde disparar.

→ JOHN MULLINS

Este es el protagonista de «Soldier Of Fortune II», un mercenario que existe en la vida real, y que durante el diseño del juego ha asesorado a los programadores.





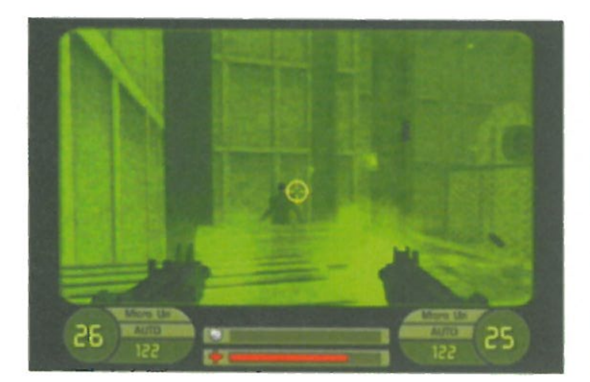
EL TOQUE "GORE" queda claro en esta foto. Y es que los métodos de John Mullins no son aptos para menores.



ALGUNAS ARMAS TIENEN FUEGO SECUNDARIO, como este rifle de asalto, capaz de disparar unas buenas granadas.



ELEGIR LAS ARMAS que vamos a utilizar durante la misión decide la estrategia: si habéis escogido un lanzallamas, decidle adiós al sigilo.





LOS MODOS DE JUEGO

Para que nadie pueda decir que «Soldier Of Fortune II» es un juego corto, se han incluido 6 modos de juego online, como DeathMatch o Por Equipos, para jugar con otras 11 personas a través de internet. De entre todos estos modos, los que más nos han gustado son:



EN EL JUEGO DE BANDERAS nos toca recoger el estandarte rival y llevárnoslo a nuestra base sin "caer" por el camino.



LA INFILTRACIÓN también tiene hueco en los modos online. En este caso, un equipo debe robar un maletín y el otro, protegerlo.



EL GENERADOR ALEATORIO de misiones, nos permite crear una fase del juego para jugar solos o a través de internet.

mundo. Pero aunque todo esto pinta muy bien, el resultado final deja un sabor agridulce, porque el desarrollo principal no tiene nada que llame la atención, excepto unas pocas fases con vehículos, y los gráficos son un pelín flojos: a los modelos les faltan detalles, las texturas no son muy allá, y hay algún que otro fallo de programación. Nos queda así un juego bastante entretenido, pero que no hace ningún alarde. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL GENERADOR ALEATORIO** de misiones es una gran idea que más juegos deberían incluir.
- **EL TOQUE "GORE"**, que pese a estar menos marcado que en la primera parte, nos sigue gustando.

lo peor

- **EL DESARROLLO DEL JUEGO** no consigue engancharnos y además no tiene nada de variedad.
- **LOS GRÁFICOS** no son todo lo buenos que cabría esperar, sobre todo en el tema de los personajes.

alternativas

El género de los shooters tiene buenos exponentes en Xbox, como el indiscutible **«Halo»**, o **«Return to Castle Wolfenstein»**, que cuenta con un modo online estupendo. ¿Aún queréis más alternativas? Pues no dejéis pasar **«Medal of Honor»** y su excelente atmósfera, el reciente **«Mace Griffin: Bounty Hunter»** o el completo **«TimeSplitters 2»**.

- **GRÁFICOS** Algunos escenarios, como el de la jungla, están muy currados, aunque los modelos, las texturas y los efectos son muy mejorables. **71**
- **SONIDO** Las voces están muy bien (aunque están en inglés) y en cada nivel se nota el cambio de acento. Por lo demás, un apartado correcto. **76**
- **DURACIÓN** Aunque nos acabemos las 10 fases "solitarias", nos quedan los 6 modos de juego online y el generador aleatorio de misiones. **81**
- **DIVERSIÓN** Los niveles de acción son bastante altos, sobre todo en las fases con vehículo, pero el juego no nos engancha en ningún momento. **74**

PUNTUACIÓN FINAL 74

valoración

Este shooter en primera persona cuenta con algunos elementos que nos han gustado mucho, como la posibilidad de modificar algunas armas al comienzo de cada nivel o el generador aleatorio de fases. Y tampoco están nada mal los niveles de acción, sobre todo en las fases que transcurren a bordo de vehículos. Lo malo es que ni el argumento, ni los gráficos, ni el desarrollo del juego, que es muy "tradicional", consigue meternos en la aventura. Os molará, pero no le pidáis nada rompedor.

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2



POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 18



A Solid no le bajan del primer puesto ni en pleno verano. Su aventura de espionaje sigue siendo alucinante.

2 Splinter Cell
PS2, XBOX, GC

POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 8



Las noticias sobre la segunda parte han aupado a Sam y su juego hasta el segundo puesto. Los espías triunfan.

3 Zelda: The Wind Waker
GAMECUBE



POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 5



Los gráficos de dibujos animados se han derretido ante los polígonos de sus rivales. Aún así, sigue arriba.

4 Metroid Prime
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 6



Tras un pequeño bajón, la valiente Samus parece estar muy cómoda en su meritoria cuarta posición.

5 Silent Hill 3
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 3



Para pasar miedo vale cualquier mes del año, y en este pueblo no tienen pensado cerrar por vacaciones.

6 Tomb Raider El Angel de la...
PLAYSTATION 2



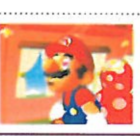
POSICIÓN ANTERIOR 7 · MESES EN LISTA 2



Cuando Lara se pone es imparable. Entró en el número pasado y ya está en la sexta posición. ¿Seguirá subiendo?

7 Super Mario Sunshine
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 6 · MESES EN LISTA 11



El bueno de Mario ha cedido ante el empuje de su bella rival, pero sigue fijo en la lista de los mejores juegos.

8 Pro Evolution Soccer 2
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 8 · MESES EN LISTA 10

Aunque la liga ya se acabó, el fútbol sigue de moda. ¿Será por la llegada de David Beckham al Real Madrid?

9 FIFA 2003
PS2, XBOX, GC

POSICIÓN ANTERIOR 9 · MESES EN LISTA 10

Este mes ya hemos visto las novedades del nuevo FIFA. Por si acaso, la versión 2003 sigue a tope.

10 Star Wars: Rogue Leader
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 10 · MESES EN LISTA 2



También en este número han salido las imágenes de la secuela de este juego. La guerra estelar continúa.

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo

1	Metal Gear Solid 2	PS2
2	Tomb Raider AdO	PS2
3	Silent Hill 3	PS2
4	Resident Evil Zero	GC
5	Splinter Cell	XBOX
6	FIFA 2003	PS2
7	Enter The Matrix	XBOX
8	Virtua Tennis 2k2	PS2
9	Metroid Prime	GC
10	Hulk	XBOX

Javier Abad

1	Metal Gear Solid 2	PS2
2	Splinter Cell	XBOX
3	Zelda: Wind Waker	GC
4	Silent Hill 3	PS2
5	Metroid Prime	GC
6	Tomb Raider AdO	PS2
7	FIFA 2003	PS2
8	Pro Evol. Soccer 2	PS2
9	RTC Wolfenstein	XBOX
10	Zelda: Link to...	GBA

David Martínez

1	Metroid Prime	GC
2	Metal Gear Solid 2	PS2
3	SW: Rogue Leader	GC
4	Zelda: Wind Waker	GC
5	S. Mario Sunshine	GC
6	Splinter Cell	XBOX
7	Silent Hill 3	PS2
8	GTA Vice City	PS2
9	Gran Turismo 3	PS2
10	Pro Evol. Soccer 2	PS2

Roberto Ajenjo

1	Zelda: Wind Waker	GC
2	Pro Evol. Soccer 2	PS2
3	S. Mario Sunshine	GC
4	Metal Gear Solid 2	PS2
5	Splinter Cell	XBOX
6	Metroid Prime	GC
7	Gran Turismo 3	PS2
8	Tomb Raider AdO	PS2
9	Final Fantasy X	PS2
10	Indiana Jones	XBOX

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



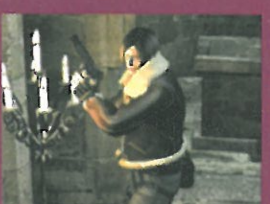
1 Metal Gear S. 3 Snake Eater
PLAYSTATION 2

Poco tiempo ha tardado la nueva aventura de Solid (¿o de Big Boss?) en ser el juego más esperado. Se ve que os gustó el reportaje del número pasado.



2 Final Fantasy C. Chronicles
GAMECUBE

Hay mucha gente que sigue esperando con ansia el estreno de la saga de Square en la consola de Nintendo. ¡Ánimo que ya va quedando menos!



3 Resident Evil 4
GAMECUBE

¿Acabarán triunfando los zombies? ¿Se comerán a todos los habitantes de Raccoon? Con estas interrogantes, no es extraño que deseéis que llegue este juego.



4 Final Fantasy X-2
PLAYSTATION 2

Ahora que ya se sabe la fecha, enero, es normal que las ganas de que esta nueva entrega llegue a nuestro país hayan aumentado notablemente.



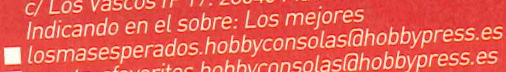
5 Halo 2
XBOX

Los usuarios de la consola de Microsoft lo tienen claro: de todos los grandes juegos que van a venir, la secuela de este shooter es su preferido. Lástima que aún falten unos meses.

LOS 5 MEJORES...

1 STAR WARS: ROGUE LEADER

Nadie hasta ahora ha logrado una fidelidad tan grande a un film. Algunas de las mejores secuencias de las películas están recreadas con absoluta maestría. Ningún fan de la saga debería perdérselo.



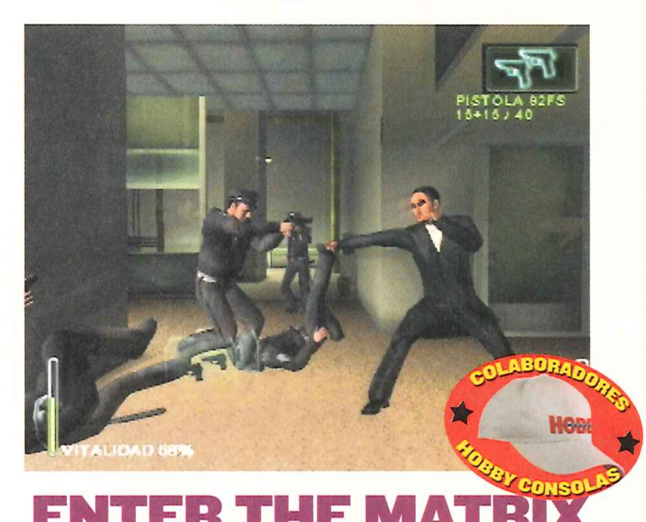
TU OPINIÓN CUENTA

Envíanos tus favoritos, críticas o esperados a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es



VUESTRAS CRÍTICAS



ENTER THE MATRIX

Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Me esperaba más

Antonio Jesús (Barcelona)

Parecía el juego del año, nombrado en todas las revistas como una revolución, pero no ha sido así. El apartado gráfico deja mucho que desear comparado con otros títulos, es repetitivo y algunas de las escenas cinematográficas no son inéditas. Vaya decepción me llevé al ver la película y saber qué pasaría en algunas partes.

VALORACIÓN: 75

@ Fiel al universo "Matrix"

Alberto Ibarra (e-mail)

Es uno de los juegos que mejor aprovechan el "tiempo bala", y sabe transmitir al jugador la sensación de estar viendo una película de "Matrix". Incluso hay escenas del juego que recuerdan a la primera película, gozando de una estupenda banda sonora y ambientación.

VALORACIÓN: 87

@ Innovador, pero fácil

Rubén Visuerte Almagro (Sevilla)

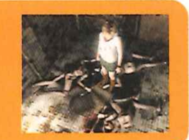
Es un juego muy fácil, pero también innovador (muestra de ello son los videojuegos "copias" del efecto bala). Aun así, tardé cuatro horas exactas en acabármelo en normal. El modo difícil... está bien de dificultad.

VALORACIÓN: 82

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

SILENT HILL 3

¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista	Comentario
1	Zelda: The Wind Waker	GAMECUBE	↑ 5	2	Esta vez ha sido la última aventura de Link, con todo merecimiento, el juego preferido por todos vosotros.
2	Metroid Prime	GAMECUBE	↓ 1	4	Samus le ha cedido amablemente el primer puesto a su vecino de consola. Pero aquí sigue, en lo alto de la lista.
3	Final Fantasy X	PLAYSTATION 2	↑ 4	14	Las aventuras de Tidus y Yuna siguen encandilando a los usuarios de PS2. Por ellos dos no pasa el tiempo.
4	Metal Gear Solid 2	PLAYSTATION 2	↑ 8	17	Seguro que el anuncio de la nueva entrega os ha hecho aupar a Solid hasta la cuarta posición.
5	Zelda: Ocarina of Time	NINTENDO 64	↓ 2	18	Aquí le tenéis de nuevo, no hay quién le quite de la lista. Desde luego, se trata de un juego irrepetible.
6	Final Fantasy VII	PLAYSTATION	↑ 9	2	Otro veterano de las consolas que sigue estando entre vuestros favoritos. Todo un clásico inolvidable.
7	Super Mario Sunshine	GAMECUBE	↓ 3	9	Al igual que en la otra lista, Mario no pasa por un buen momento. Eso sí, de los mejores no le saca nadie.
8	Tomb Raider El Ángel de la...	PLAYSTATION 2	! -	1	Lara está que se sale. También ha conseguido entrar entre vuestros favoritos. Sin duda ella es única.
9	Halo	XBOX	R -	1	Llevaba tiempo sin aparecer por aquí, pero los grandes juegos siempre tienen sitio entre los mejores.
10	Resident Evil 0	GAMECUBE	R -	1	Otro que vuelve. Y es que una lista sin zombies no parece lo mismo. ¿A que seguro que los echabáis de menos?

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Hulk		Socom	
HC	La acción es brutal, pero la mecánica se hace repetitiva.	80	El juego online y los auriculares aseguran mucha diversión.	86
GamePro	Puede que guste a los fans del comic, pero a los demás no.	50	Un gran juego cuya mejor baza está en el modo online.	80
IGN.com	Es mejorable, pero merece la pena como beat´em up.	80	Como juego online es muy bueno, pero el modo offline es muy flojo.	75
GameSpy	Aunque resulta poco inspirado, la acción brutal entretiene.	69	Es una demostración de los pros y los contras del juego online.	70

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •GameSpy: Revista USA

JUEGOS BASADOS EN PELÍCULAS



GAMECUBE

XBOX, PS2

2 INDIANA JONES

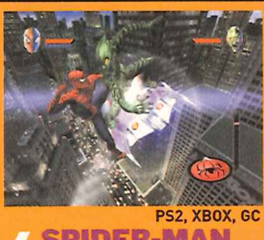
El gran arqueólogo acaba de recibir su mejor juego hasta la fecha. No le falta de nada.



PS2, XBOX, GC

3 LAS DOS TORRES

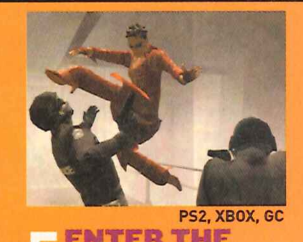
La ambientación de este juego es casi insuperable. Tiene el poder del anillo.



PS2, XBOX, GC

4 SPIDER-MAN

La espectacularidad del film trasladada a las consolas. Y con el carisma del héroe.



PS2, XBOX, GC

5 ENTER THE MATRIX

El complemento ideal para el universo creado por los Wachowski. En tiempo bala.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO

PLAYSTATION 2

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 Pro Evol. Soccer 2	90
3 Esto es Fútbol 2003	89

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Splinter Cell	94
3 Silent Hill 3	93

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Time Crisis II	85

Shoot'em up	Puntuación
1 TimeSplitters 2	91
2 M. of Honor Frontline	90
3 Half-Life	90

Lucha	Puntuación
1 Tekken 4	92
2 Virtua Fighter 4 Evo. !	91
3 Mortal Kombat D.A.	90

Acción	Puntuación
1 GTA Vice City	93
2 The Getaway	91
3 GTA III	91

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Sly Raccoon	91
3 Haven	90

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 The Sims	84
3 Dropship	82

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	96
2 Kingdom Hearts	90
3 Wild Arms 3	85

Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	96
2 Colin McRae 3.0	92
3 Burnout 2	90

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 Virtua Tennis 2	91
3 NBA 2k3	89

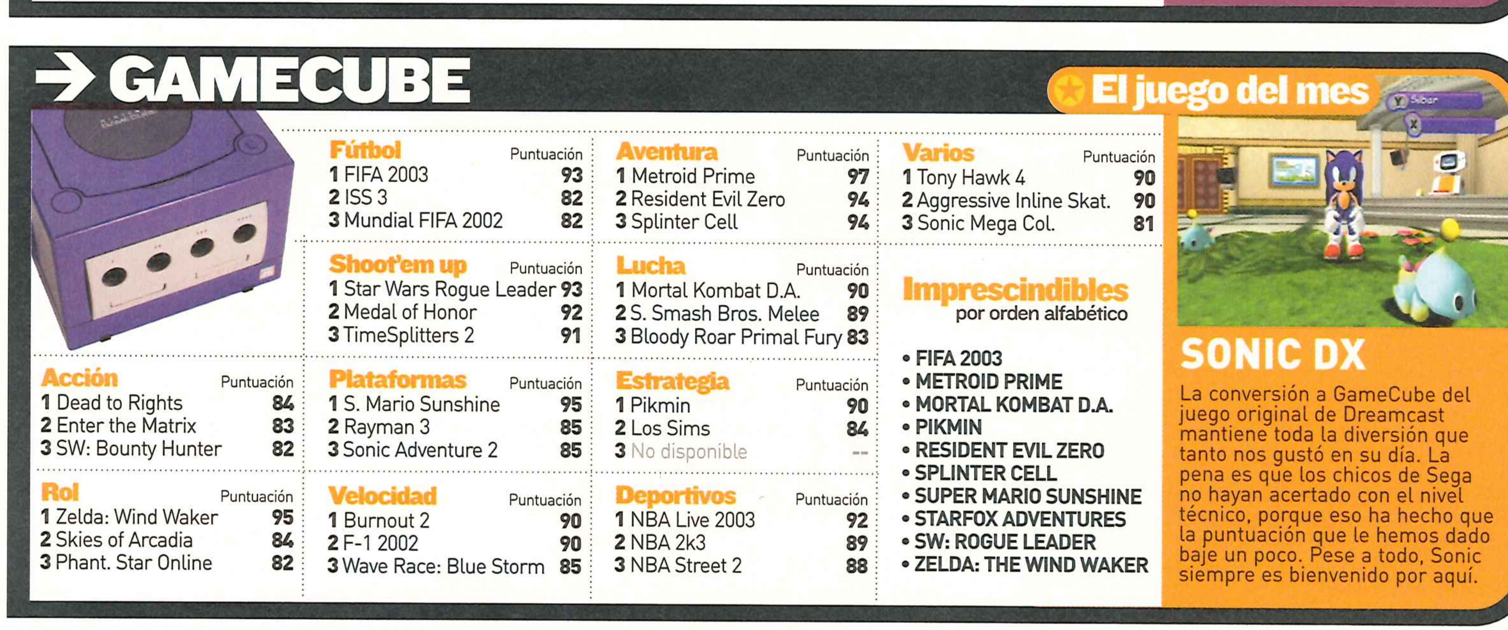
Imprescindibles por orden alfabético

- COMMANDOS 2
- FIFA 2003
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- GTA VICE CITY
- METAL GEAR SOLID 2
- SILENT HILL 3
- SPLINTER CELL
- TEKKEN 4
- TOMB RAIDER AdO

El juego del mes

VIRTUA FIGHTER 4 EVO.

Estos luchadores se han tomado un tiempo de vacaciones, pero han aprovechado para "lavarle la cara" a los gráficos y añadir un modo de juego nuevo. Total, que han conseguido que esta "evolución" de «Virtua Fighter 4» se ponga de plena actualidad.



GAMECUBE

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 3	82
3 Mundial FIFA 2002	82

Aventura	Puntuación
1 Metroid Prime	97
2 Resident Evil Zero	94
3 Splinter Cell	94

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Sonic Mega Col.	81

Shoot'em up	Puntuación
1 Star Wars Rogue Leader	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha	Puntuación
1 Mortal Kombat D.A.	90
2 S. Smash Bros. Melee	89
3 Bloody Roar Primal Fury	83

Acción	Puntuación
1 Dead to Rights	84
2 Enter the Matrix	83
3 SW: Bounty Hunter	82

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Sunshine	95
2 Rayman 3	85
3 Sonic Adventure 2	85

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin	90
2 Los Sims	84
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Zelda: Wind Waker	95
2 Skies of Arcadia	84
3 Phant. Star Online	82

Velocidad	Puntuación
1 Burnout 2	90
2 F-1 2002	90
3 Wave Race: Blue Storm	85

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA 2k3	89
3 NBA Street 2	88

Imprescindibles por orden alfabético

- FIFA 2003
- METROID PRIME
- MORTAL KOMBAT D.A.
- PIKMIN
- RESIDENT EVIL ZERO
- SPLINTER CELL
- SUPER MARIO SUNSHINE
- STARFOX ADVENTURES
- SW: ROGUE LEADER
- ZELDA: THE WIND WAKER

El juego del mes

SONIC DX

La conversión a GameCube del juego original de Dreamcast mantiene toda la diversión que tanto nos gustó en su día. La pena es que los chicos de Sega no hayan acertado con el nivel técnico, porque eso ha hecho que la puntuación que le hemos dado baje un poco. Pese a todo, Sonic siempre es bienvenido por aquí.



DREAMCAST

Imprescindibles por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- METROPOLIS STREET R.
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2K2

SONIC ADV. 2
La primera parte sale ahora en GC, y nosotros nos "viciamos" con su continuación. ¿No suena raro?

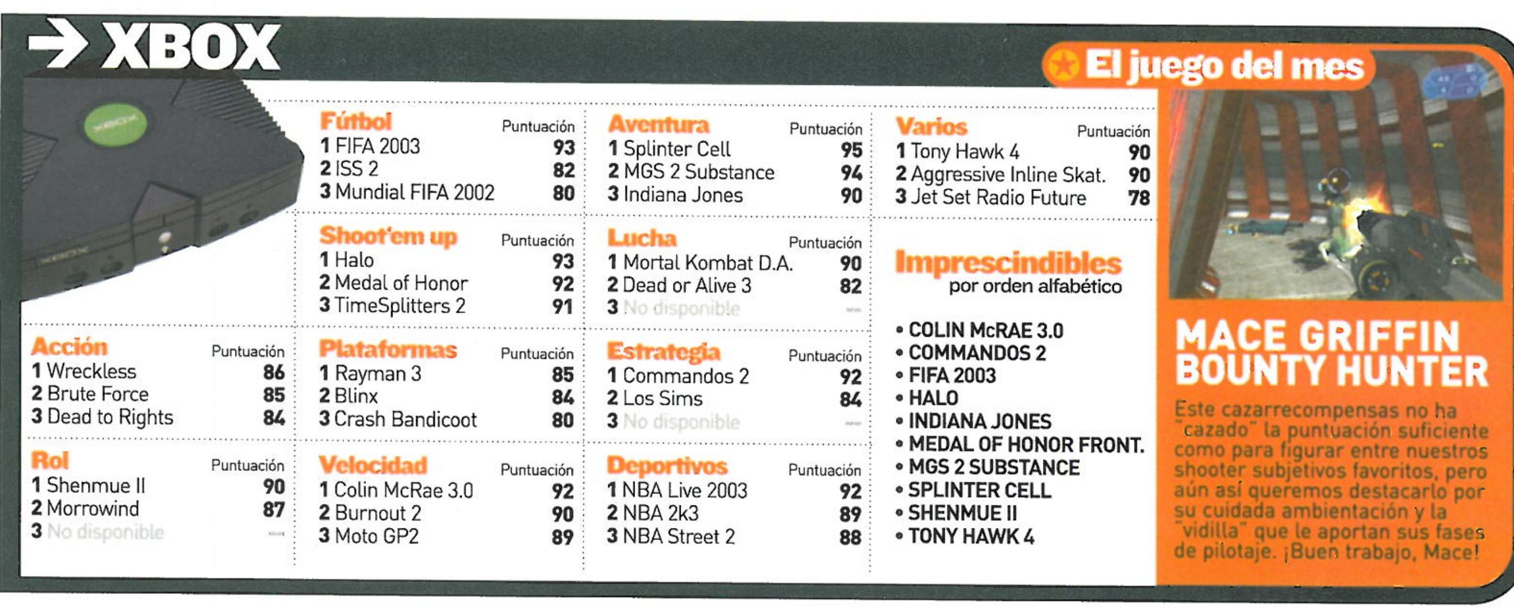


GB COLOR

Imprescindibles por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- ST. FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- T. LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

POKÉMON CRISTAL
Están de moda en GBA, así que estaría bien que retoméis este juego.



→ XBOX

Fútbol (Puntuación)
1 FIFA 2003 — 93
2 ISS 2 — 82
3 Mundial FIFA 2002 — 80

Aventura (Puntuación)
1 Splinter Cell — 95
2 MGS 2 Substance — 94
3 Indiana Jones — 90

Varios (Puntuación)
1 Tony Hawk 4 — 90
2 Aggressive Inline Skat. — 90
3 Jet Set Radio Future — 78

Shoot'em up (Puntuación)
1 Halo — 93
2 Medal of Honor — 92
3 TimeSplitters 2 — 91

Lucha (Puntuación)
1 Mortal Kombat D.A. — 90
2 Dead or Alive 3 — 82
3 No disponible — --

Acción (Puntuación)
1 Wreckless — 86
2 Brute Force — 85
3 Dead to Rights — 84

Plataformas (Puntuación)
1 Rayman 3 — 85
2 Blinx — 84
3 Crash Bandicoot — 80

Estrategia (Puntuación)
1 Commandos 2 — 92
2 Los Sims — 84
3 No disponible — --

Rol (Puntuación)
1 Shenmue II — 90
2 Morrowind — 87
3 No disponible — --

Velocidad (Puntuación)
1 Colin McRae 3.0 — 92
2 Burnout 2 — 90
3 Moto GP2 — 89

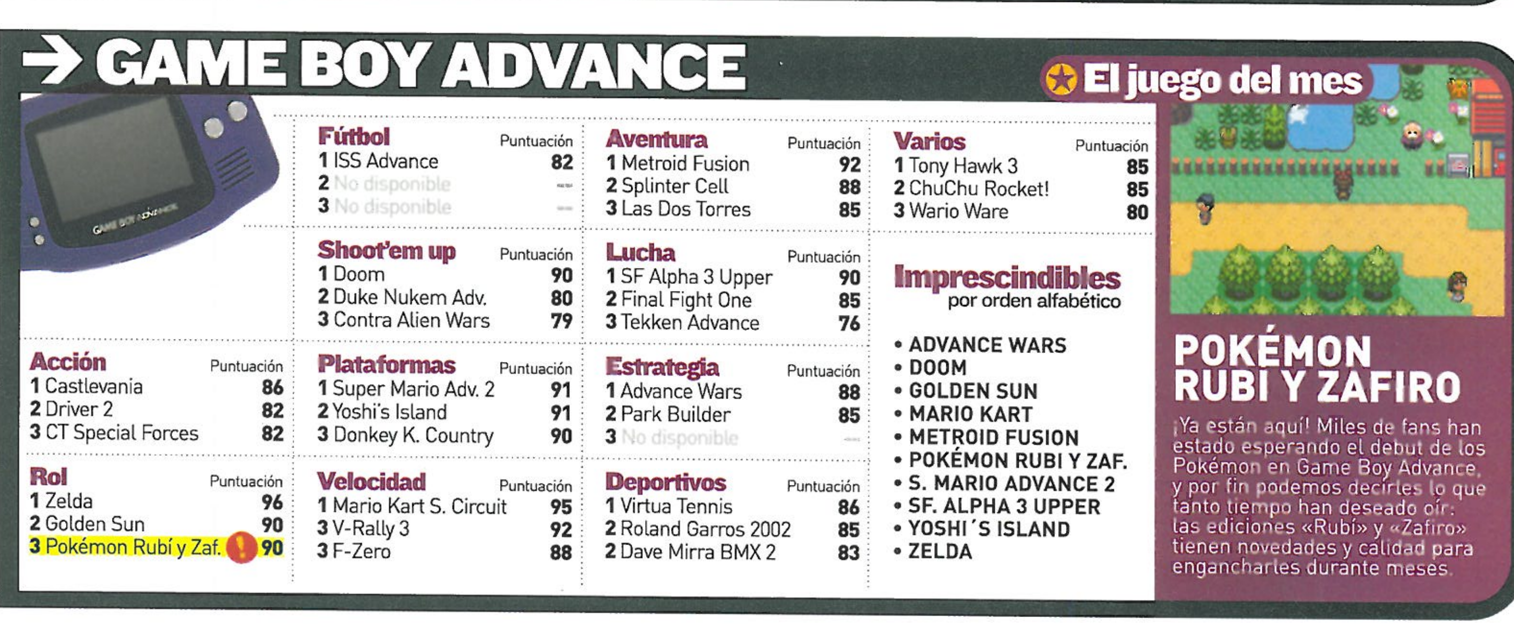
Deportivos (Puntuación)
1 NBA Live 2003 — 92
2 NBA 2k3 — 89
3 NBA Street 2 — 88

Imprescindibles por orden alfabético
- COLIN McRAE 3.0
- COMMANDOS 2
- FIFA 2003
- HALO
- INDIANA JONES
- MEDAL OF HONOR FRONT.
- MGS 2 SUBSTANCE
- SPLINTER CELL
- SHENMUE II
- TONY HAWK 4

El juego del mes

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Este cazarrecompensas no ha "cazado" la puntuación suficiente como para figurar entre nuestros shooter subjetivos favoritos, pero aún así queremos destacarlo por su cuidada ambientación y la "vidilla" que le aportan sus fases de pilotaje. ¡Buen trabajo, Mace!



→ GAME BOY ADVANCE

Fútbol (Puntuación)
1 ISS Advance — 82
2 No disponible — --
3 No disponible — --

Aventura (Puntuación)
1 Metroid Fusion — 92
2 Splinter Cell — 88
3 Las Dos Torres — 85

Varios (Puntuación)
1 Tony Hawk 3 — 85
2 ChuChu Rocket! — 85
3 Wario Ware — 80

Shoot'em up (Puntuación)
1 Doom — 90
2 Duke Nukem Adv. — 80
3 Contra Alien Wars — 79

Lucha (Puntuación)
1 SF Alpha 3 Upper — 90
2 Final Fight One — 85
3 Tekken Advance — 76

Acción (Puntuación)
1 Castlevania — 86
2 Driver 2 — 82
3 CT Special Forces — 82

Plataformas (Puntuación)
1 Super Mario Adv. 2 — 91
2 Yoshi's Island — 91
3 Donkey K. Country — 90

Estrategia (Puntuación)
1 Advance Wars — 88
2 Park Builder — 85
3 No disponible — --

Rol (Puntuación)
1 Zelda — 96
2 Golden Sun — 90
3 Pokémon Rubí y Zaf. ! — 90

Velocidad (Puntuación)
1 Mario Kart S. Circuit — 95
3 V-Rally 3 — 92
3 F-Zero — 88

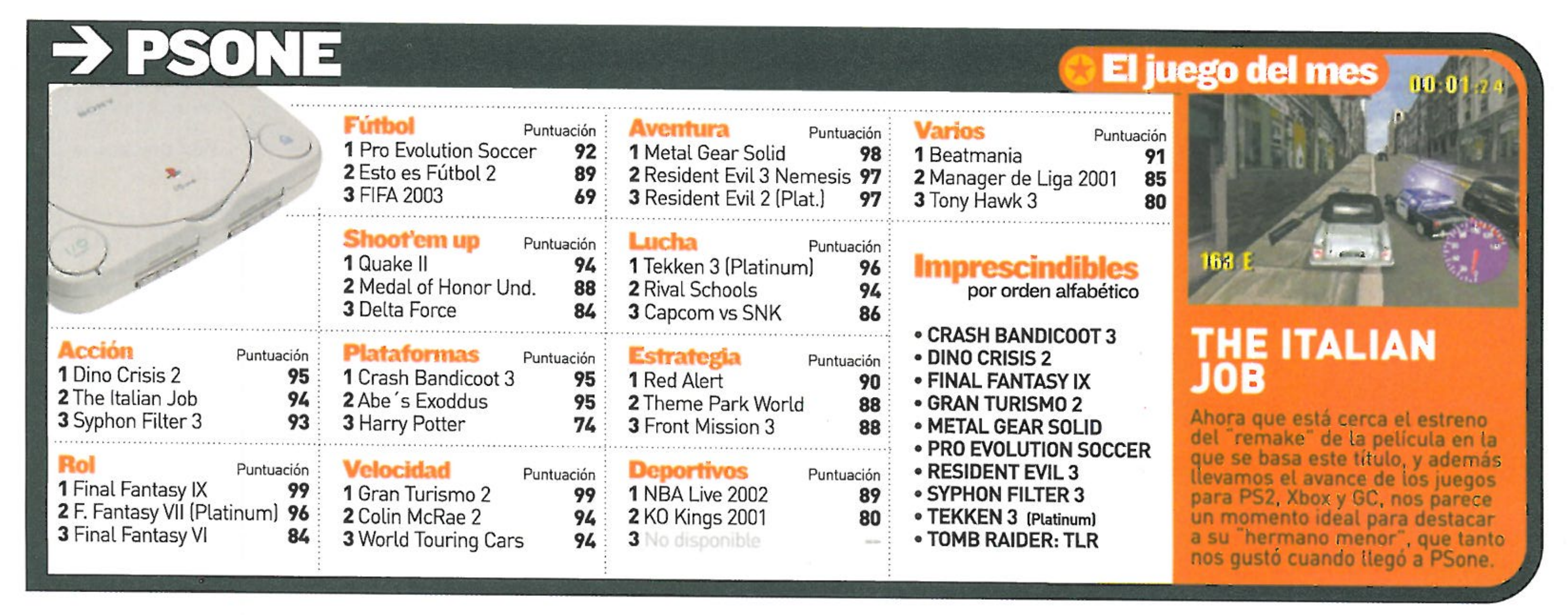
Deportivos (Puntuación)
1 Virtua Tennis — 86
2 Roland Garros 2002 — 85
2 Dave Mirra BMX 2 — 83

Imprescindibles por orden alfabético
- ADVANCE WARS
- DOOM
- GOLDEN SUN
- MARIO KART
- METROID FUSION
- POKÉMON RUBI Y ZAF.
- S. MARIO ADVANCE 2
- SF. ALPHA 3 UPPER
- YOSHI´S ISLAND
- ZELDA

El juego del mes

POKÉMON RUBI Y ZAFIRO

¡Ya están aquí! Miles de fans han estado esperando el debut de los Pokémon en Game Boy Advance, y por fin podemos decirles lo que tanto tiempo han deseado oír: las ediciones «Rubí» y «Zafiro» tienen novedades y calidad para engancharles durante meses.



→ PSONE

Fútbol (Puntuación)
1 Pro Evolution Soccer — 92
2 Esto es Fútbol 2 — 89
3 FIFA 2003 — 69

Aventura (Puntuación)
1 Metal Gear Solid — 98
2 Resident Evil 3 Nemesis — 97
3 Resident Evil 2 (Plat.) — 97

Varios (Puntuación)
1 Beatmania — 91
2 Manager de Liga 2001 — 85
3 Tony Hawk 3 — 80

Shoot'em up (Puntuación)
1 Quake II — 94
2 Medal of Honor Und. — 88
3 Delta Force — 84

Lucha (Puntuación)
1 Tekken 3 (Platinum) — 96
2 Rival Schools — 94
3 Capcom vs SNK — 86

Acción (Puntuación)
1 Dino Crisis 2 — 95
2 The Italian Job — 94
3 Syphon Filter 3 — 93

Plataformas (Puntuación)
1 Crash Bandicoot 3 — 95
2 Abe´s Exoddus — 95
3 Harry Potter — 74

Estrategia (Puntuación)
1 Red Alert — 90
2 Theme Park World — 88
3 Front Mission 3 — 88

Rol (Puntuación)
1 Final Fantasy IX — 99
2 F. Fantasy VII (Platinum) — 96
3 Final Fantasy VI — 84

Velocidad (Puntuación)
1 Gran Turismo 2 — 99
2 Colin McRae 2 — 94
3 World Touring Cars — 94

Deportivos (Puntuación)
1 NBA Live 2002 — 89
2 KO Kings 2001 — 80
3 No disponible — --

Imprescindibles por orden alfabético
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOLUTION SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

El juego del mes

THE ITALIAN JOB

Ahora que está cerca el estreno del "remake" de la película en la que se basa este título, y además llevamos el avance de los juegos para PS2, Xbox y GC, nos parece un momento ideal para destacar a su "hermano menor", que tanto nos gustó cuando llegó a PSone.

MEJORA TU CONSOLA



Mantén la distancia jugando con tu Xbox

Nombre: Lazer Pad **Compañía:** Intec
Consola: Xbox **Precio:** N.D.

Gracias a su frecuencia de radio de 2.44 Ghz, este mando programable para Xbox nos permite jugar a más de 10 metros de distancia sin cables ni interferencias. Tiene función turbo, es compatible con 4 frecuencias diferentes para el multijugador, y sólo necesita 4 pilas AA.

Valoración: ★★★☆

Control e imagen, en uno

Nombre: Screen Pad **Compañía:** Intec
Consola: PS2 **Precio:** N.D.

Este mando trae una pantalla LCD de 6,3 cm incorporada, de forma que no es necesario conectar una tele a nuestra consola para jugar. Incluye altavoces, controles de brillo y contraste, y además viene en un maletín protector de aluminio. También permite ver DVDs Sin embargo el mando es algo pesado y un poco incómodo para jugar.

Valoración: ★☆☆☆



Enfunda tu consola

Nombre: Bag Duo SP **Compañía:** P. Design
Consola: GBA SP **Precio:** 10 € (1.664 ptas)

La nueva portátil de Nintendo se pliega, pero aún así es necesaria una funda para transportarla con total seguridad. Esta que os mostramos incluye un compartimento para guardar vuestros cartuchos favoritos y una correa para llevarla en la muñeca o fijarla al cinturón, y además es muy cómoda y ligera.

Valoración: ★★★☆



Todo para tu SP

Nombre: TV Tuner **Compañía:** Logic 3
Consola: SP **Precio:** 34,90 € (5.807 ptas)

Ahora que acabáis de haceros con una nueva GBA SP, nada mejor que completarla con este pack que incluye lupa, un soporte especial de sobremesa, una batería con asas, adaptador para el mechero del coche, auriculares (con adaptador) y una correa para llevar vuestra consola a todas partes.

Valoración: ★★☆☆


NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	SCORPION 2 Para tv de 100 Hz 43 € (7.155 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30,00 € (4.992 ptas.)	UPXUS MEMORY CARD 16MB Megas económicos 60 € (9.983 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42,04 € (6.995 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 3 Compatible con todo 73,68 € (12.259 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	BLACK THUNDER Con licencia N.D.	NO DISPONIBLE	FIFA STARTER KIT Pad y memoria 30,95 € (5.149 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20,00 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 15,00 € (2.496 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	BERETTA 92 Para tv de 100 Hz 99,95 € (+ House of Dead III) (16.630 ptas.)	CONTROLLER S Oficial, y más cómodo 39,99 € (6.654 ptas.)	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 49,95 € (8.310 ptas.)

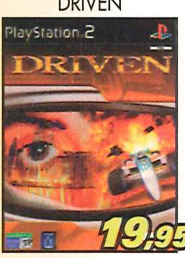


¡PRECIOS IMPOSIBLES!

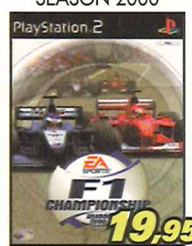
SUPER OFERTAS

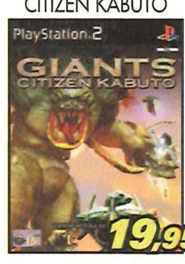
PRO RALLY 2002


SPEED CHALLENGE

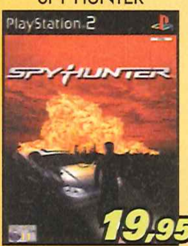

DRIVEN


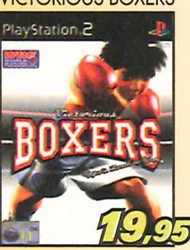
END GAME


F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000


GIANTS: CITIZEN KABUTO


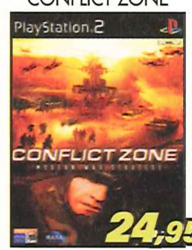
KURI KURI MIX


SPY HUNTER


VICTORIOUS BOXERS


WILD WILD RACING


ARMORED CORE 2


CONFLICT ZONE


EVERGRACE


GRANDIA II


007: A. EN FUEGO CRUZADO


EL S. DE LOS ANILLOS: LA C. DEL ANILLO


FINAL FANTASY X


MAXIMO


NBA LIVE 2002


NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

PRO RACE DRIVER


RATCHET & CLANK



Lanzamiento el 12 de agosto

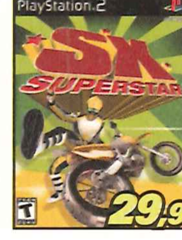
SPEED KING



SPYRO: ENTER THE DRAGON FLY



SX SUPERSTAR



TEKKEN 4


LE TOUR DE FRANCE CENTENARY EDITION


GTA III


CONSOLA PS One 89,95

TARJETA MEMORIA Centro MAIL 4 MB 14,95

THE DUKES OF HAZARD 2 5,95

TOMB RAIDER I


TOMB RAIDER II


TOMB RAIDER III


TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION


TOMB RAIDER V CHRONICLES


X-MEN: MUTANT ACADEMY 2


METAL GEAR SOLID


PRO EVOLUTION SOCCER


FORMULA GP


BRATZ 19,95

LILO & STICH


PETER PAN


PINK PANTHER: PINCADELIC PURSUIT


STUART LITTLE 2 19,95

DRAGON BALL FINAL BOUT 29,95

DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 29,95

FINAL FANTASY ANTHOLOGY


FINAL FANTASY ORIGINS


PRO EVOLUTION SOCCER 2


YU-GI-OH


pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de agosto.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!



Promoción válida hasta fin de existencias (800 Uds.)



COMPRA RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE y Llévate esta CAMISETA de REGALO

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)



COMPRA DIE HARD VENDETTA: y Llévate este ENCENDEDOR ZIPPO de REGALO



SOCOM
+ HEAD SET
+ NETWORK ADAPTOR
99,95



PS2 + SOCOM + HEAD SET
249,95



PS2
+ EYE TOY PLAY
+ MINI CAMARA
+ MEMORY CARD 8 MB SONY
264,95



PS2
+ FORMULA ONE 2003
229,95



PS2
+ CONTROLLER
+ MOTO GP3
+ PELÍCULA XXX
+ DISCO "EL OTRO LADO"
264,95

NOVEDADES

CLOCK TOWER 3


DEF JAM VENDETTA


DYNASTY WARRIORS 4


ENTER THE MATRIX

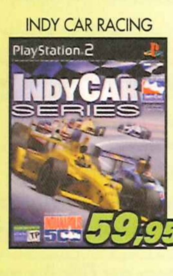

EVIL DEAD: A FISTFULL OF BOOMSTICK


EYE TOY + MINI CÁMARA


F1 CAREER CHALLENGE


NETWORK ADAPTOR


FORMULA ONE 2003


INDY CAR RACING


MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

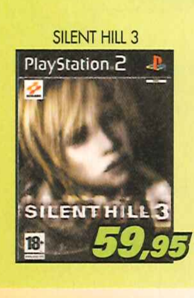

MIDNIGHT CLUB 2

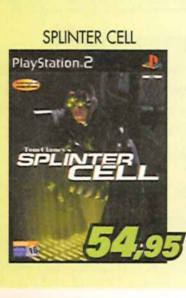

MERCEDES BENZ WORLD RACING


RESIDENT EVIL: DEAD AIM


RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

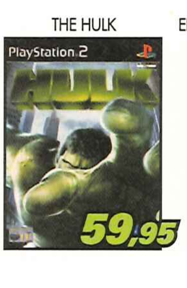

SHINOBI


SILENT HILL 3


SPLINTER CELL


STARSKY & HUTCH


SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL


THE HULK


TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD


TWISTED METAL BLACK + NETWORK ADAPTOR


VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

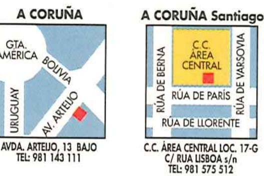

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de agosto.

pedidos por internet www.centromail.es

CENTRO MAIL

INFORMÁTICA Y VIDEOJUEGOS

A CORUÑA
AVDA. ARTEIJO, 13 BAJO
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C.C. ÁREA CENTRAL LOC. 17-G
C/ RÚA LISBOA s/n
TEL: 981 575 512

A CORUÑA Ferrol
C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21
CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN
TEL: 981 386 480

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149



ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA, s/n
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C.C. PUERTA DE ALICANTE
LOCAL B, 48
TEL: 965 114 186

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Torrevieja
C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13
TEL: 965 709 984

Estas son Nuestras Nuevas Tiendas

ALICANTE Elche
PRÓXIMA APERTURA
C.C. ALJUP LOCAL B-75
C/ JACARILLA S/N

FUERTEVENTURA
C.C. ATLÁNTICO
CTRA.DE JANDÍA KM. 11
TEL.: 928 160 072

TENERIFE
C.C. MERIDIANO
C/ ÁUREA DÍAZ FLORES S/N





ALMERÍA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

ALMERÍA El Ejido
C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107
TEL: 950 260 643

ÁVILA
C.C. EL BULEVAR LOCAL
AV. JUAN CARLOS I s/n
TEL: 920 219 108

ASTURIAS Gijón
C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63
C/ RÍO DE ORO, 3
TEL: 985 151 242

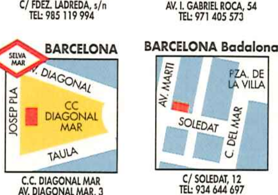
ASTURIAS Oviedo
C.C. LOS PRADOS, LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 994

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BALEARES Inca
C/ PELAIRES, 10
TEL: 971 883 140



BARCELONA
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n
TEL: 933 608 174

BARCELONA
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA
C.C. DIAGONAL MAR
AV. DIAGONAL MAR, 3
TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÀ
C/ OLOF PALME, s/n
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V.
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097





BARCELONA L'Hospitalet
C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11
AV. DE LA GRAN VÍA 75-97
TEL: 932 590 229

BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa
C.C. CARREFOUR, LOCAL 12
C/ Alvar Aalto, s/n
TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARÓ PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365

CÁDIZ San Fernando
C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18
C/ CANO HERRERA s/n
TEL: 956 592 528




CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CIUDAD REAL
C.C. EL PARQUE-EROSKI L-001
AV. EUROPA 45
TEL: 926 227 354

CÓRDOBA
C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A
Av. J. M. Martorell, s/n
TEL: 957 468 076

CÓRDOBA
C.C. LA SIERRA
C/ POETA E. PRADOS S/N
TEL: 957 273 331

CUENCA
C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60
AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n
TEL: 969 225 031

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERIA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660








GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. 7 PALMAS
Avda. FELO MONZÓN, s/n
TEL: 928 419 948

LAS PALMAS
C.C. EL MUELLE
TEL: 928 256 516

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

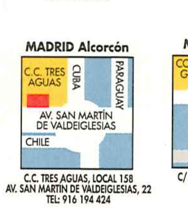
LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

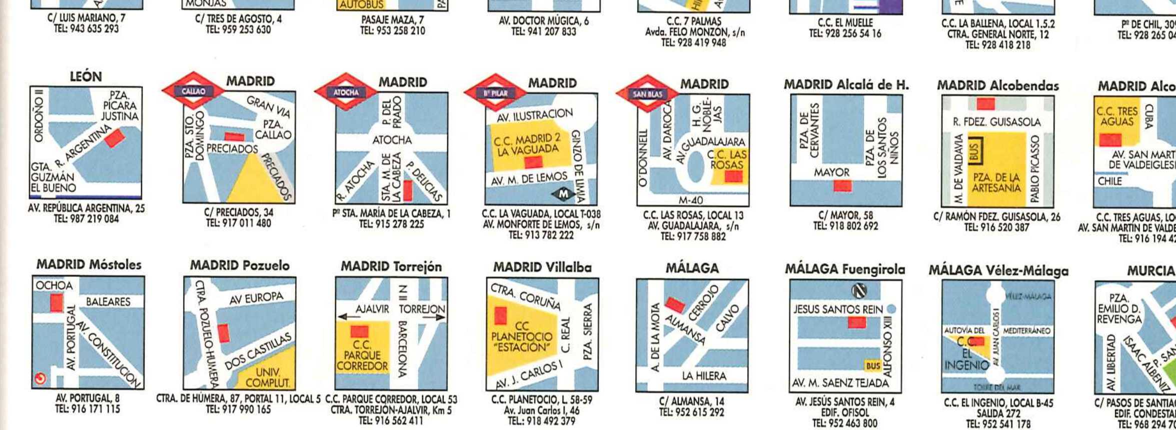
LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVIA GC-1, SALIDA 28
TEL: 928 792 850







LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

MADRID
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n
TEL: 913 782 222

MADRID
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, s/n
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

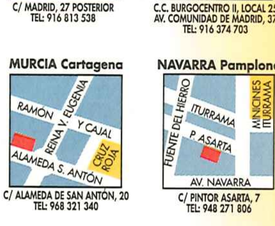
MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón
C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158
AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22
TEL: 916 194 424

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703



MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MADRID Villalba
C.C. PLANETOCIO, L. 58-59
Av. Juan Carlos I, 46
TEL.: 918 492 379

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MÁLAGA Vélez-Málaga
C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45
SALIDA 272
TEL: 952 541 178

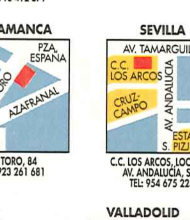
MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

MURCIA Cartagena
C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20
TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806









PALENCIA
C.C. LAS HUERTAS
AV. DE MADRID, 37
TEL: 979 730 464

PONTEVEDRA
C.C. VIALIA, LOCAL 6
ESTACIÓN DE RENFE
36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, s/n
TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237











VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Bonaire
C.C. BONAIRE LOCAL B-352
CTRA. N-III, KM. 345
TEL: 961 920 002

VALENCIA Torrent
C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Kareaga
C.C. MAXCENTER
Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23
TEL: 944 970 220

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

ZARAGOZA Augusta
C.C. AUGUSTA
AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50
TEL: 976 312 988

PLAYSTATION 2



Dakar 2

CÓDIGOS

No son demasiados, pero sí resultan efectivos. Escribe estas contraseñas como si fueran passwords normales, y así te convertirás en el rey de la pista... Digo, de la arena.

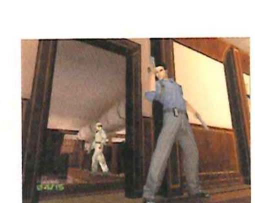
- Todos los coches
SWEETAS
- Todas las pistas
BONZER

Dead To Rights

TECLEA Y VENCERÁS

En el menú principal, con la opción "Nuevo Juego", ten pulsados al mismo tiempo **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y, sin soltarlos, teclea después alguna de las siguientes combinaciones de botones. Son chachis como ellas solas:

- DESBLOQUEAR NIVELES, MINIJUEGOS Y SECUENCIAS
↓, ←, ↓, ▲, ↓
- SALUD INFINITA
■, ▲, ←, ↑, →
- "STAMINA" DE SHADOW INFINITA
●, ■, ▲, ●, ↓
- ADRENALINA INFINITA
→, ←, ●, ■
- ARMADURA INFINITA
↑, ↑, ↑, ■, ↓
- PISTOLAS DUALES INFINITAS
▲, ●, ↑, ↑, ↑
- ESCUDOS HUMANOS INFINITOS
■, ▲, ●, ▲, ■
- MUNICIÓN INFINITA
↑, ←, ↓, →, ●
- ESCOPETAS INFINITAS
→, ●, ●, ●, ■
- LOS ENEMIGOS SON MENOS PRECISOS
■, ←, ▲, ↑, ↓
- LOS ENEMIGOS SON MÁS PRECISOS
▲, ■, ←, ←, ●
- QUITAR CURSORES
↑, ↑, ↓, ↓, ↑
- ATAQUES FÍSICOS MÁS POTENTES
↓, ●, ←, ←, ←
- ENEMIGOS DESARMADOS
→, ■, ←, ●, ▲
- IGNORADO POR LOS ENEMIGOS
▲, ▲, ↑, ↑, ▲



Cada vez que hayas introducido un código correctamente aparecerá un mensaje de confirmación. ¡Por si no te lo creías!

Die Hard Vendetta

CÓDIGOS PARA VENGARSE

Realiza estas combinaciones de botones en el menú principal. Un mensaje en el fondo de la pantalla te avisará de que has introducido el truco correctamente.



- INVENCIBLE
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
- EN LLAMAS
●, ▲, ■, ●, ▲, ■
- TEXTURAS DE METAL LÍQUIDO
■, ▲, ●, ■, ▲, ●
- CABEZONES
R1, R1, L1, R1
- CABEZAS PEQUEÑAS
L1, L1 R1, L1
- CABEZAS DE ALFILER
■, ●, ▲, ■, ●, ▲
- PUÑOS EXPLOSIVOS
R, R, ▲, ■, ●, **R, R**
- PUÑOS CALIENTES
L, L, ●, ■, ▲, **L, L**

MODO HÉROE

Pulsa **L1** + ▲ con el medidor de especial a tope. ¡Ya verás cómo mola el resultado!

Enter The Matrix

HERRAMIENTAS DE "HACKEO

Aún podemos sacarle más utilidad a la consola de hackear. Escribe estos comandos en el directorio que te indicamos y harás más versátil tu juego:

En el directorio A:\SYSTEM

- COMANDO
Efecto
- CLS
Limpia la pantalla de texto.
- DIR (+ lugar)
Muestra los archivos y carpeas que hay en el directorio.
- ECHO (+ texto)
Muestra el texto indicado.
- EXIT
Sale del motor de hackeo.
- HELP (+ comando)
Muestra ayuda sobre un comando.
- LOGIN
Cambia las unidades.
- READ
Lee archivos con extensión .txt
- READBIO
Muestra las misiones que hayas cumplido con tu personaje.
- REBOOT
Reinicia el sistema, quita los comandos desbloqueados.

En el directorio A:\TOOLS

- VIBRATION (+ número del 1 al 100)
Prueba la función de vibración.
- BEEP (mas número del 1 al 8)
Prueba la función de pitido.

En el directorio B:\TOOLS

- DECODE (+ código)
Consejo de decodificación.
- DROP (+ código)
Comando de dejar arma.
- PLAY
Ejecuta todos los archivos con extensión .fmv.
- VIEW
Muestra todos los archivos que tengan extensión .img.
- VIRTUAL
Accede al disco virtual.

DEJAR ARMAS

Con el comando DROP puedes dejar armas esparcidas en un escenario que elijas, lo que puede servirte luego durante el juego normal. Para seleccionar el escenario en el que dejarás el arma, tienes que poner un espacio y un código alfanumérico (letras y números, vamos) después de la palabra DROP. Los códigos son:

PNSRZ10
RKHMS10
JDZMT10
ZKHBD10
RHFTQ10
ZSZQH10
JDHQL10
B1AXXF2

International Superstar Soccer 3

EQUIPOS ESPECIALES

Para obtenerlos, cumple los siguientes requisitos:
- Gana la Copa Internacional con cualquier equipo europeo y lograrás desbloquear el All Stars Europeo.
- Gana la Copa Internacional con cualquier equipo americano y desbloquearás el All Stars Americano.
- Gana la Copa Internacional con cualquier equipo africano y así desbloquearás... ¿Lo adivinas? El All Stars Africano.
- Por último, te retamos a que averigües qué desbloqueas cuando te pasas la Copa Internacional con cualquier equipo asiático. ¿Lo pillas?

Para conseguir estos equipos extra, tienes que jugar desde el comienzo, incluyendo las rondas de calificación regionales, porque si juegas desde la liga de grupos no conseguirás abrir estos combinados.

Mace Griffin Bounty Hunter

COMBINACIONES CON RECOMPENSA

Entra en la pantalla de selección de arma y elige el Electro-Cosh. Presiona rápidamente una de estas dos series



EL TONTOTRUCO

Return to Castle Wolfstein



UN JUEGO DE CINE

Veréis como este tontruco va a molar a los cinéfilos. Resulta que los chicos de Id son amantes del séptimo arte y han incluido unas referencias interesantísimas en el juego. Os animamos a descubrirlas:
- La música del menú principal es un tema de la película "Aliens, el Regreso", que dirigiera James Cameron en 1986. En la edición Deluxe de la banda sonora de la película, podéis escuchar en la pista número trece esta melodía, llamada "Futile Escape". Para coleccionistas, sin duda.
- Eso no es todo, porque en el último cuarto del juego, casi todos los efectos de sonido utilizados para el equipamiento del radar, las máquinas, los generadores, etcétera, fueron tomados de la película "2001: Una Odisea del Espacio", dirigida por el gran Stanley Kubrick allá por 1968. ¡Solo faltan las voces de HAL9000!

ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@hobbypress.com
- trucosalacarta.hobbyconsolas@hobbypress.com

de botones. Son trampas, pero todo sea por la pasta.
- MUNICIÓN INFINITA
L1, R1, L1, R1, ✖, ●, ●, ✖, ■, ■
- INVENCIBILIDAD
L1, R1, L1, R1, ✖, ●, ●, ✖, ■, ▲

Music 3000

NUEVOS SKINS

No pienses mal, los skins son las texturas que sirven para decorar el juego. Pulsa las siguientes combinaciones en el menú principal para activarlos:
- SKIN 1
Select, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →.
- SKIN 2
Select, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →
- SKIN 3
Select, ←, ←, ←, →, →, →, ←, ←, ←, →, →, →
- SKIN 4
Select, ← 4 veces, → 4 veces, ← 4 veces

PISTA DE AUDIO ESCONDIDA

Presiona en el menú principal Select, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → y tendrás una nueva canción para escuchar.

NHL 2K3



LOS 20 MEJORES "ENFORCERS"

Ya sabéis, son los que defienden, los que se encargan de que los rivales no pasen. Y si hay que pelear contra ellos... ¡Pues se pelea! Pon en el campo a estos jugadores, que son los mejores en lo suyo: Rob Ray (Buffalo), Eric Boulton (Buffalo), P. J. Stock (Boston), Tie Domi (Toronto), Stu Grimson, Bob Probert, Zdeno Chara, Jody Shelley, Matt Barnaby, K. Oliwa, E. Cairns, I. Laperriere, Paul Laus, A. Nazarov, P. Worrell, J. Weimer, D. Brashear, S. McKenna, J. Odgers y, el jugador de Bonus. ¿Qué es eso? Sigue leyendo...

JUGADOR DE BONUS

Crea un jugador llamado Dan Wastphal. Dale cualidades todo lo altas que puedas y conseguirás excelente defendiendo y marcando. Hazlo todo lo bajo y delgado que puedas. Este tiparraco resulta muy bueno en alineación con Ray y Boulton, de Buffalo.

Primal



MENÚ DE TRUCOS

Aquí tienes todas las trampas del juego al completo. Ten pulsados los cuatro gatillos laterales (es decir, L1 + L2 + R1 + R2) durante un tiempo de cinco segundos en el menú principal o en el menú de materiales de bonificación para activar la pantalla de introducción de código. Escribe una de las contraseñas que ponemos a continuación y presiona el botón de ■ para confirmar. Pulsa después el botón de ▲ para poder salir de la pantalla de códigos.
- **Volverse invulnerable**
MONSTROUS
- **Escenas de Solum**
SNOWFLIGHT
- **Escenas de Aquis**
CHARYBDIS
- **Escenas de Aetha**
FLINTLOCK
- **Escenas de Volca**
SUNSTONE
- **Galería de Tarot**
ARCANUM
- **Matar fácilmente a los enemigos**
MORTIFIC
- **Bonus A**
SEABREEZE
- **Bonus B**
AURORA
- **Bonus C**
PSYCHOSIS
- **Bonus D**
MIRRORY
- **Bonus E**
ASCENDENT

Resident Evil Dead Aim



JUGAR CON MÁS ARMAS

Dependiendo del rango con el que completes el juego y el nivel de dificultad que hayas tenido, desbloquearás armas con las que empezarás directamente si inicias una nueva partida. Las recompensas son:
- **Dificultad fácil, rango A:** Todos los revólveres y la escopeta.
- **Dificultad fácil, rango S:** Todas las armas, menos el rifle de partículas cargado.
- **Dificultad recomendada, rango A:** Todas las armas menos el rifle de partículas cargado.
- **Dificultad recomendada, rango S:** Todas las armas menos el rifle de partículas cargado con munición ilimitada.
- **Dificultad extrema, rango A:** Todas las armas menos el rifle de partículas cargado con munición ilimitada.
- **Dificultad extrema, rango S:** Todas las armas con munición ilimitada (¡por fin!).

OTRA PANTALLA DE TÍTULO

Completa el juego para cambiar los colores en la pantalla de título. No deja de ser una curiosidad más, oye...

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

GTA Vice City

Saludos a Hobby y a todos los jugones.
- Para aquellos que quieran sentirse el chulo de la carretera en «GTA Vice City», basta con robar una moto a Sánchez, acelerar a fondo y pulsar el botón de dirección ↑. Cuando choquéis con un motero, lo derribaréis y pasaréis por encima de éste. ¡A que es un flipe!.
- Si queréis conseguir el helicóptero Apache con lanzamisiles sin coger todos los paquetes ocultos, solo tenéis que ir a la base militar que está al lado del aeropuerto y aterrizar con un helicóptero Maverick en la parte trasera de la base militar. Allí está el Apache. ¡Debéis tener cuidado con los militares, que son peligrosos!.
- ¿Habéis probado el truco de los coches flotadores?. Ahí viene eso: **→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2** y ahora... ¡lánzaos al agua con el vehículo!

Alberto Barcia (Pontevedra)

Shinobi



DERROTAR AL JEFE FINAL

- Cuando invoque su hechizo de fuego, si en algún momento durante la invocación te colocas bajo él y te alejas, se disparará a sus propios pies, el muy palurdo.
- Puedes saber cuándo va a hacer el ataque de la teleportación porque da un pequeño grito. Después de que lo diga, tienes unos cuatro segundo para correr hacia él y cancelar su movimiento. Si logra hacer el movimiento, haz un barrido en círculo amplio para defenderte. Cuando se está teleportando, si vuelve a gritar significa que es su última teleportación. Sal de ahí, porque va a reaparecer con una onda de choque que hace pupita.
- Si le golpeas en la espalda le harás el doble de daño. Dale una patada relámpago y haz el barrido para ponerte a su espalda. Rápidamente, golpéale. Con un Akujiki cargado en Super puedes quitarle hasta el cincuenta por ciento de la salud por la espalda. De todas formas, encajar este movimiento es especialmente complicado.

Socom: US Navy Seals

OTROS COMANDOS

Además de las frases por defecto, hay otros comandos secretos:
- **"Equipo, perfil bajo":** El equipo se pone a esconderse, matando a los terroristas con precaución.
- **"Bravo, informe misión":** Te contarán exactamente lo que están haciendo.

MÁS ARMAS

-Completa el juego en dificultad Alférez para desbloquear las armas de los terroristas en el modo para un jugador.



TRUCOS A LA CARTA

Silent Hill 3

Joaquim Valls (e-mail)

¡Buenas tardes, Hobbyconsoleros! Me gustaría saber qué se hace en «Silent Hill 3» al coger la percha en el centro comercial, ya que vuestra guía dice que cojamos un bote de lejía en un lavabo próximo. El lavabo que yo encontré es en el que picas a la puerta de un water, que cuando sales se abre la puerta, pero está llena de sangre. Y la escalerilla esa que decís tampoco la encuentro. Llevo dos horas investigando y no consigo hacer nada. Me haríais un gran favor si me lo dijérais. Un saludo para todos y gracias.

Haces bien en formular esta pregunta, porque quizá esa situación pueda llevar a error a más de uno de vosotros. Veamos, la lejía, tal y como decíamos, está en la habitación que mencionas, cerca de la ventana. Sin embargo, apostaría mis cromos de Perico Delgado a que estás jugando en dificultad fácil. Y es que la lejía sólo aparece allí en dificultad normal y difícil (sirve para acabar con unas polillas gigantes, pero esta modalidad no será necesario). Sobre el tema de la escalerilla, tienes que ir a la parte central del centro comercial, donde debes tomar la puerta del noroeste. Llegarás a una sala en la que la escalerilla se encuentra en el techo. Como te decíamos en la guía, al utilizar la percha podrás bajar la escalerilla y seguir tu camino. ¿Aclarado?.

-Completa el juego en dificultad Teniente para conseguir el lanzagranadas múltiple.

MÁS DIFICULTAD

Cuando te pases el juego en un nivel de dificultad, abrirás otro nivel mas, que se correspondería con el hecho de ascender de rango. El sistema funciona de este modo:
-Pásatelo en Alférez para ascender a Teniente JG.
-Pásatelo en Teniente JG para ascender a Teniente.
-Pásatelo en Teniente para ascender a Teniente Comandante.
-Vuelve a pásartelo para subir a Comandante.
-Pásatelo en Comandante para ascender a Capitán.
-Pásatelo en Capitán para ascender a Vice Almiránte.
-Pásatelo en Vice Almirante para ascender a Almirante.

Speed Kings

NOMBRES ESPECIALES

Empieza un nuevo juego y escribe estas palabras como nombre:
- PUNTOS DE RESPETO **.resp** (seguido de un espacio y el número de puntos que quieras).



- PASAR LAS NUEVE PRUEBAS DE CONDUCCIÓN **.test9**
- GANAR LOS SEIS ENCUENTROS **.meet6**
- COMPLETAR EL MODO GRAND PRIX **.prix**
- CONSEGUIR LAS MEJORES VUELTAS **.lapt18**

SALIR MÁS RÁPIDO

Cuando estés en la cuenta atrás al comenzar una carrera, mantén presionados Acelerar + ■. Suelta ■ cuando se acabe la cuenta atrás y saldrás como una flecha.

TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSCURIDAD

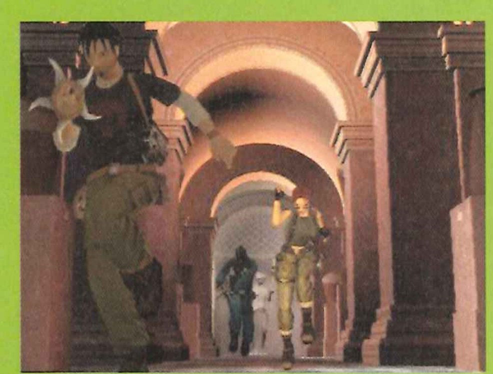
LOS MOVIMIENTOS PARA "FARDAR"

No son imprescindibles, no aportan nada realmente útil a la aventura, pero son los primeros que hacemos cuando vienen los colegas a casa para vernos jugar. Estos movimientos son típicos de la saga (aunque nunca aparecen reflejados en el manual de instrucciones del juego) y sin ellos Lara no sería tan "guay"como es. Vamos a ver cómo se hacen:

- Hacer el pino: cuando estés colgando de un filo o una cornisa, mantén presionado el gatillo **L1**. Sin soltarlo, pulsa adelante en el stick analógico. Lara hará el pino y se pondrá de pie encima de la plataforma. ¡Pero si es el sueño de mi profesor de Educación Física!

- Zambullida tipo 1: Puedes hacer este movimiento desde el principio del juego. Al mismo tiempo, presiona **R2 + adelante + salto** y Lara realizará un "salto del cisne" de lo más elegante.

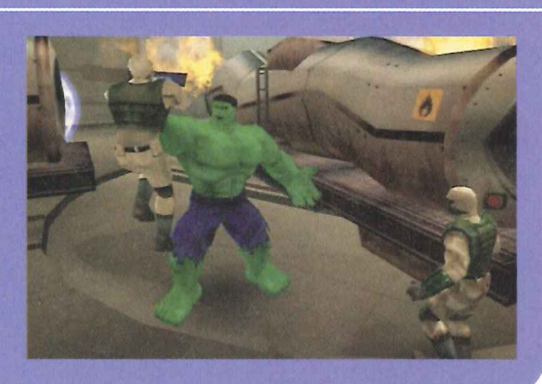
- Zambullida tipo 2: Esta maniobra sólo se puede hacer tras aprender la facultad de esprintar. Camina hacia el filo de una piscina y presiona el botón de acción. Lara saltará al agua de cabeza, con un movimiento que ni en las olimpiadas, oiga.



Tenchu 3: La Ira del Cielo

EL CÓDIGO ¿DE HONOR? DE LOS NINJAS

Estos tipos son bastante escurridizos y se nos habían escapado durante un tiempo, pero al fin tenemos los códigos secretos. Cada uno se introduce en una pantalla distinta, que también indicamos:
- TRUCO
Combinación
Pantalla
- TODOS LOS PERSONAJES
L1, R2, L2, R1, ➔, ←, L3, R3
Pantalla de título.
- TODAS LAS MISIONES DEL MODO HISTORIA
L1, R1, L2, R2, ➔, ■, L3, R3
Selección de misión en modo Historia.
- TODAS LAS MISIONES EN MULTIJUGADOR
L1, R1, L2, R2, ➔, ■, L3, R3
Selección de misión en multijugador.
- TODOS LOS TRAZADOS DE MISIÓN
R3, L3, R2, L2, R1, L1
Selección de misión.
- ESCENARIO DE RIKIMARU EXTRA
L1, ↑, R1, ↓, L2, ➔, R2, ←
Pantalla de título.
- NIVEL ESCONDIDO
↑, ↓, ➔, ←, ✖, ✖, ✖
Pantalla de título.
- TODOS LOS ITEMS
Ten pulsados **R1** + **L1** y presiona **↑, ■, ■, ←, ■, ■, ↓, ■, ■, ➔, ■, ■**
Pantalla de selección de ítems.
- CAPACIDAD DE ÍTEMS ILIMITADA
Ten pulsados **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presiona



■, ■, ■, ↑, ←, ↓, ➔, ■, ↑, ➔, ↓, ←
Pantalla de selección de ítems.

CONTROLAR A LOS ENEMIGOS

Presiona Start en el mando uno para pausar el juego dentro del modo Historia. Ahora, presiona **L1, R3, R1, L3, ➔, ■, ↑, ■, L2, ←, ■, ↓, R2**, todo ello en el mando dos. El juego volverá al estado normal automáticamente para confirmar que lo has introducido bien. Ahora, haz que el jugador uno se mueva hacia un enemigo o un inocente. Cuando te encuentres lo bastante cerca de él, el jugador dos debería ser capaz de controlar al personaje del que se trate. Ten en cuenta que el truco podría provocar que el juego se quede "colgado", pero es muy divertido probarlo. Por supuesto, los enemigos no atacan al acercarse.

War of the Monsters

COMBOS

Usa estos golpes en los combates y verás lo bien que te vienen:
- AGAMO:
COMBO AVALANCHA
■, ■, ▲, ■, ■, ▲
y luego el ataque Cabeza Tiki
(▲ + ●)
- CONGAR:
COMBO MOLINO
■, ■, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲ y ejecuta un Rugido Sónico (**▲ + ●**) antes de que el oponente se levante
- KINETICLOPS:
COMBO KAISER
■, ■, ■, ■ + ↓, ■ + ↓, ▲ + ↑ y usa la descarga eléctrico (**▲ + ●**) mientras tu oponente esté en el suelo.
- MAGMO:
COMBO FUNDICIÓN
■, ■, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲
y usa el ataque Erupción (**▲ + ●**) cuando el oponente está a mitad de camino de u invulnerabilidad temporal.
- PREYTOR: COMBO PARASITISMO
Usa Parásito (**▲ + ●**) y luego presiona **■, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ▲.**
- RAPTROS: COMBO FURIA
■, ■, ■, ▲, ▲,
▲ y luego usa el Lanzallamas (**▲ + ●**) mientras tu oponente esté en el suelo.
- ROBO-47:
COMBO TEMBLOR
▲, ▲, ■, ▲, ▲, ■, ■, entonces fija el objetivo (ten pulsados **L1** + **R1**) y usa el Cohete Atómico (**▲ + ●**) mientras tu rival esté en el suelo.
- TOGERA:
COMBO ZURRA
■, ■, ■, ▲, ■, ▲, ▲
y utiliza el Aliento Ácido (**▲ + ●**) mientras tu rival esté en el suelo.
- ULTRA-V:
COMBO INOLVIDABLE
Usa el Garfio (**▲ + ●**) y presiona **■, ■, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲**
- ZORGULON:
COMBO RELÁMPAGO
Usa la Emboscada Alienígena (**▲ + ●**) y pulsa ■ cinco veces.

Aviso importante: para que salgan, debes tener un Punto Rojo, o bien la posibilidad de hacer un Ataque Especial.



EL TONTOTRUCO

Hulk

UN MONSTRUO MUY GAMBERRO

Vale, tiene la piel de tono verdoso, el tamaño de sus músculos es inversamente proporcional al de su cerebro, y no lleva ni una camiseta, así que estamos de acuerdo en que es un tipo raro. Pero, de ahí a hacer las barbaridades que hace... En fin, mientras estés controlando a Hulk, coge a un soldado y salta del edificio donde las flechas verdes están apuntando. Cuando aterrices en otro edificio, comprobarás que el pobre soldadito ha desaparecido de tus manos y lo oirás gritar desesperado. ¡En algunas ocasiones hasta sale otro soldado que mueve la mano diciéndole adiós! Qué humor más negro, señora...

GAMECUBE

Blood Rayne

■ PASSWORDS ESPECIALES
Los vampiros son unos tramposos. Vuelan, te chupan la sangre sin que te des cuenta y, encima, tienen passwords especiales. Escribe los siguientes como si fueran códigos normales (ay, nada más lejos de la realidad):
- Modo Dios
TRIASSASSINDONTDIE
- Restaurar Salud
LAMEYANKEEDONTFEED
- Rellenar la sangre
ANGRYXXXINSANEHOOKER
- Factor de tiempo
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE
- Nivel secreto
BRIMSTONEINTHEBAYOU
- Congelar a los enemigos
DONTFARTONOSCAR
- Mostrar armas
SHOWMEMYWEAPONS
- Descuartizamientos "gratuitos"
INSANEGIBSMODEGOOD
- Elegir nivel
ONTHELEVEL
Una vez hayas introducido este último código, regresa al menú principal, ilumina la opción que corresponde con el nuevo juego y, mientras tienes presionado X, pulsa el botón A para acabar.

Dakar 2

■ PASSWORDS
Las contraseñas que indicamos para la versión PlayStation 2 de este juego funcionan también con el juego de GameCube, así que apúntatelas. A esto lo llamo ahorrar espacio...



Skies of Arcadia

■ OTRA SECUENCIA
Consigue que Fina se una a tu equipo y desbloquearás una secuencia de "opening" distinta, en la que aparece Cupil. ¡Verás qué cucada!
■ EVITAR COMBATES
Qué cansinos son los combates cuando viajamos con nuestro barco, ¿verdad?. Hay un modo de disminuir estos enfrentamientos. Vuela todo lo bajo que puedas y la frecuencia



de las peleas se reducirá en un 50%.
■ BESTIA DEL AGUA
Cuando consigas el Cristal de la Luna Verde, vuelve al pueblo Horteka. Baja por el agua y habla con la bestia. Pedirá ver la piedra. Contesta que sí y conseguirás un cañón extra para tu barco. Has de tener en cuenta dos cosas. Primero, sólo puedes hablar con la bestia una vez. Si hablas con ella y no tienes el cristal, desaparecerá para siempre. Segundo, si quieres recuperar el cristal una vez entregado, tendrás que luchar contra la bestia para ganártelo.

Sonic Adventure DX

■ JUGAR COMO SUPER SONIC
Completa el juego utilizando a los seis personajes principales para desbloquear a Super Sonic. Sonic se transformará en él después de que pase un tiempo en el juego.
■ JUGAR COMO METAL SONIC
Consigue los 130 emblemas y abrirás a este personaje en el "Trail mode".
■ JUGAR COMO TAILS
Cuando Tails se une a ti en el juego, puedes utilizar el controlador dos para manejarlo. Sin embargo, los ítems que el jugador dos recoja con este personaje no tendrán ningún efecto sobre él. Además, si te alejas mucho de Sonic, volverás a aparecer a su lado automáticamente.
■ MODO MISIÓN
Completa el juego en modo Aventura con todos los personajes para desbloquear la opción Modo Misión en el menú principal.



■ HUEVO DE CHAO PLATEADO
Ve a Mystic Ruins. Ve a la catarata que se encuentra en la mitad del Adventure Field. Presiona la piedra encajada en el muro de la derecha de la catarata. Caerá un huevo plateado desde detrás de la catarata y flotará. Una vez eclosione, aparecerá un Chao plateado.
■ CHAO DEMONIO
Para conseguir este chao tan mono, compra un huevo rojo en el Mercado Negro. Dale al chao que nazca del huevo sólo frutas oscuras y se convertirá en un demonio de lo más terrible. Es un decir, ya sabes...
■ ABRIR JUEGOS
Este mini-DVD es más que un simple juego. Si logras recoger las siguientes cantidades de emblemas, podrás abrir los juegos originales que salieron para Game Gear:
- 20 para abrir «Sonic».
- 80 para «Sonic Spinball».
- 100 para «Sonic Labyrinth».
- 110 para «Sonic 2».
- 130 para «Sonic Blast».
- 130 y completa 40 misiones para «Tails Sky Patrol».
- 130 y completa 60 misiones para «Tails Adventure».
■ ELEGIR NIVEL EN LOS JUEGOS EXTRA
Los juegos que desbloqueas con el truco anterior permiten elegir fase si haces lo que te indicamos:
- «SONIC CHAOS»
Presiona ↑ 4 veces, →, ←, →, ←, Start, cuando aparezca el mensaje de "Press Start" en la pantalla principal.
- «SONIC LABYRINTH»
Presiona ↑, ↑, →, →, →, ↓ seis veces, ← nueve veces cuando aparezca el mensaje de "Press Start" en la pantalla principal.
- «SONIC SPINBALL»
En el apartado de Sound Test, escucha las siguientes canciones en el orden indicado: 0, 2, 1, 5, 6, 6
- «SONIC THE HEDGEHOG 2»
En la pantalla de título, mantén presionados **Abajo/Izquierda + A + B** y pulsa Start, cuando Tails parpadee por segunda vez.

Splinter Cell

■ DISPÁRALA OTRA VEZ, SAM
En el escenario de Abbatoir, cuando estás en una sala con un guardia sentado junto al escritorio que debe ser interrogado, mira detrás del portátil y encontrarás una ametralladora. Además, cerca de ahí puedes recoger un montón de munición de 5.56 mm para tu arma SC-20K. ¡Que te aproveche!

Wario World

■ EL JEFE FINAL
Joya Negra no es tan terrible como pueda parecer en principio. Para hacerle daño, debes golpear el cristal que contiene un "Spriteling", y este chocará contra la joya. Joya Negra también tiene ataques de fuego, como la línea de llamas y la llama simple. Para esquivar la línea de fuego, pulsa **R** y harás el barrido. Asegúrate de que golpeas los cristales cuando hagas ese movimiento. Una vez que los hayas golpeado todos, Joya Negra estallará. Utiliza entonces el ataque **B + A + R** varias veces sobre el pobrecito enemigo y conseguirás la victoria (y la pasta, algo que a Wario le mola mucho). ¡Oh, qué final tan bueno!



EL TONTOTRUCO

Zelda the Wind Waker

■ ESTO ME SUENA...
Este mes, ni el bueno de Link se libra de nuestro ojo investigador. Hemos descubierto un montón de referencias a otros juegos en la aventura "celshadingera" de nuestro héroe. Veámoslas:
- Fíjate en las estatuas donde pones las perlas para activar la Torre de los Dioses. Una tiene una boca como los Pikmin azules, otra tiene dos orejones como los Pikmin amarillos, y otra tiene una nariz muy grande, como los Pikmin rojos. ¡Efectivamente, hay referencias a «Pikmin»!
- ¿Es un "deja vu"?. Cuando coges la Espada del Héroe en Hyrule, la música que suena es un remix de la que se escuchaba al coger esa misma espada en «Zelda: A Link to the Past», el juego de Super Nintendo y Game Boy Advance.
- Cuando descubres la verdadera identidad de Tetra (no vamos a desvelar nada, por si acaso), la música que suena es la misma que se escuchaba cuando te encontrabas con Zelda en «Ocarina of Time» para Nintendo 64 (y ahora GameCube).
- ¿Has visitado la Galería Nintendo? Está en una isla, cerca de la costa de la principal. En ella, mira a la derecha del escultor. Verás máscaras Keaton y Goron, de «Ocarina of Time». Además, una de las figuritas inacabadas es la del mercader de «Links Awakening». ¡Curiosidades para todos!

PLAYSTATION

Harry Potter y la Cámara Secreta

SALUD ILIMITADA
La siguiente saga a la que homenajeamos con nuestros trucos es una de las más populares de los últimos tiempos, la del chico de Hogwarts. Si quieres tener salud infinita, dirígete al menú principal. Una vez allí, mantén pulsado **L1** y presiona ■, ●, ■, ●, ↑, ↓, ←, →. Ahora ponte a jugar. ¡Oh, no! Aún pierdes salud. Traaanqui, tronco. Pausa la partida y ten presionado **L1** hasta que tu contador de salud suba al máximo. ¿Ves como teníamos razón?

CONSEGUIR LA NIMBUS 2000
En el segundo día de escuela, ve a la práctica de Quiddtich. Completa el entrenamiento con un rango que sea "B" o superior y obtendrás la maravillosa escoba voladora Nimbus 2000. Ahora puedes volar a cualquier lugar de la escuela durante el día, aunque sólo puedes aterrizar en el césped y no puedes "maniobrar" dentro del propio edificio, no sea que te metan un paquete...

CONSEGUIR ALUBIAS FÁCILMENTE
- Cuando salgas de la Torre de Griffindor, fíjate en el objeto que hay en la esquina. Gólpealo con un Flipendo y aparecerán tres Alubias. Da la vuelta a la esquina y aléjate tres pasos. Vuelve y repite la operación. ¡Las Alubias no se acaban nunca!



- Usa la Nimbus 2000 y vuela por encima de Hogwarts. Pasa por los anillos que hay en el aire para conseguir Alubias. El anillo azul te da diez, el amarillo una, el rojo tres y el verde dos.
- Al principio de la casa de Ron hay una caja de herramientas. Cada vez que se mueva sola significa que puedes golpearla con un Flapendo para conseguir más alubias.
- Dirígete a la séptima planta y ve hacia el jarrón que hay cerca del cuadro. Dispárale tres veces. Debería aparecer una Alubia, o tres o una tarta. Camina como si te estuvieras yendo y ve a la cabeza de venado. Vuelve al jarrón y dispárale otra vez. Nunca para de soltar, el muy generoso.
- Cuando tienes la llave para la Sala de Items Confiscados, salva y vuelve a cargar. La bolsa de 200 Alubias estará de nuevo allí. Puedes repetir esto tantas veces como quieras.

CONSEGUIR CARTAS DE MAGOS FÁCILMENTE
- Ve a los juegos de Neville, especialmente la carrera de escobas, para conseguir tarjetas de magos. Ojo, en algunos juegos tendrás que pagar con Alubias para poder participar.
- Sube a la cuarta planta. Mira debajo de cada estantería. Debajo de una de ellas, no hay muro. Cuélate por ese hueco y llegarás hasta tres cofres del tesoro, que tienen Cartas de Magos.
- Sal al exterior y busca antorchas, que están en la parte superior de las torres. Ilumínalas todas con Incendio y aparecerá un cofre. Dentro, ya sabes, una Carta.

GANAR DUELOS
- Aunque esto no siempre funciona, suele ser efectivo.



Usa primero Expellmarias hasta que la bola naranja sea gigante. Cuando esté en el aire apuntando a tu oponente, usa Diffindo antes de que le golpee para que no pueda moverse y se "coma" el ataque por completo.
- Lanza un Flipendo hacia tu enemigo justo después de que le hayas devuelto su hechizo. Esto funciona con casi todos, aunque contra las Gárgolas no es útil.
- Esta triquiñuela funciona casi siempre. Después de usar Expelliarmus en un duelo, usa el hechizo de la tijera para distraer a tu rival Será golpeado y perderá un punto.

EL RETO DE INCEDIO DEL PROFESOR FLITWICK
Una vez tengas el hechizo Incedio, vuelve a la sala principal y asegúrate de que los dos pilares están abajo. Entra en uno de ellos y activa la dirección de la llama de manera que cada una de las dos llamas esté a un lado de la habitación. En el otro lado, usa Incedio para iluminar los cerdos y Flapendo para que apunten hacia arriba, de forma que se eleve la plataforma. Repite la operación en el otro lado. Corre hacia el interruptor de la salida. Si lo has hecho bien, la puerta quedará desbloqueada en su mitad, pero ahora tienes que repetir lo hecho en el otro lado. Por cierto, no necesitas cargar, así que usa bien esos segundos extra.

HECHIZO ALAHOMARA
Ve a la sala de lectura donde compras cosas de Fred y George en la Casa Griffindor. Percy intentará detenerte. Si intentas ir de día, Fred y George no estarán allí, excepto en el último día de escuela. Cuando entres, deberás ir al lado opuesto de la mesa. Habrá un libro. Ve por él y Fred dirá que vale 80 Alubias. Si tienes bastantes, dáselas y Fred dirá que ahora puedes ir casi a cualquier sitio en Hogwarts. Aún así, el hechizo sólo funcionará en algunos cofres puertas, además de en el truco siguiente...

LOS SECRETOS DE HEDWIG
Cuando veas a Hedwig, hazle un Alahomara y él te desbloqueará un secreto. Esto no funciona siempre, pero merece la pena probar, ¿verdad?.

LAS ARAÑAS
Aquí tienes una pequeña ayuda acerca de las arañas del bosque y de cómo se comportan:
- **NEGRA Y PEQUEÑA**
Te muestra el camino (qué maja).
- **VERDE Y GRANDE**
Salta, corre y vuelve a saltar.
- **ROJA Y GRANDE**
Escupe.
- **BLANCA Y GRANDE**
Escupe veneno paralizante.
- **MULTICOLOR Y GRANDE**
Escupe y salta.

SUPER FLIPENDO
Consigue 500 Alubias o más y la puerta del hall frontal marcada como "fuera de los límites" se abrirá. Entra allí y aumentarás el poder tu Flipendo.

TRUCOS DE LOS LECTORES

Metal Gear Solid

Hola, solamente quería mandaros unas curiosidades que he encontrado para este fantástico juego:
- **Fantasmas:** Con la cámara, cuando el soldado genoma vaya al cuarto de baño a hacer sus "necesidades", échale una foto y, cuando la veas en el álbum, habrá un fantasma al lado suyo. Si le sacas una foto a Mantis también saldrá otro fantasma.
- **Cuervos:** Por último, en el sitio donde hay cuervos (antes de luchar contra Vulcan Raven), dispárales o pégales puñetazos y te llamará Campbell diciéndote de todo, por gamberrete.
Hasta la próxima.

Álvaro Amate (Almería)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Harry Potter y la Piedra Filosofal

FINAL DISTINTO
Para ver una secuencia distinta, consigue las 17 cartas de Brujas y Magos Famosos.



LAS ALUBIAS
Consigue las siguientes cantidades de Alubias para desbloquear un ítem detrás de un retrato en Hogwarts.
- **NIMBUS 2000**
50 Alubias amarillas.
- **TARJETA**
70 Alubias azules.
- **GUANTE PARA QUIDDITCH**
80 Alubias verdes.
- **FLIPENDO AVANZADO**
100 Alubias rojas.

MANTENER AL TROLL DORMIDO
Cuando estés en la mazmorra para clase de Snape, te encontrarás con un Troll que está durmiendo. Como no queremos que se despierte, utiliza el Wingardium Leviosa en el cesto que contiene la llave en el pajar, al lado.

NO PERSEGUIR A MALFOY
Gana la copa de Quidditch en el menú principal antes de empezar una nueva partida. Así no tendrás que perseguir a Malfoy para el Recuerdatodo.

ZONA SECRETA:
Puedes ir a través de los dos muros del castillo que conectan a la derecha de la Puerta de las Gárgolas, en tu camino a las Semillas de Fuego. Cuando llegues a la zona tapada, presiona ▲ y mira hacia arriba. Debería haber una Carta de Mago allí. Para cogerla, dispara un Flipendo hacia ella.

VER TUS ESTADÍSTICAS
Tras ganar a Voldemort el juego acaba y salen los créditos. Si intentas volver a tu partida salvada, aparecerá el porcentaje en que has completado el juego.



XBOX

Brute Force



PERSONAJES EXTRA

Si consigues hacerte con todos los contenedores de ADN, podrás desbloquear diversos personajes para usarlos dentro del modo multijugador. ¡Pruébalos todos!

UN ARMA MUY CARGADA

Cuando encuentres un AMK ASLT duplicado, sigue recogiéndolo. A diferencia de otras armas, con esta sí que puedes aumentar tu nivel de munición máxima hasta las seiscientas unidades. ¡Moola mazo!

Los Sims

PANTALLA DE TRUCOS

Si quieres que tus Sims estén todavía más vivos, toma buena nota de lo que te decimos a continuación. Presiona simultáneamente los botones **L + R** en el menú principal y abrirás el menú de trucos. En esta nueva pantalla puedes escribir unos passwords de lo más especial, como los siguientes:

- MIDAS
Activa el modo del mismo nombre. Para que funcione, tienes que hacer lo siguiente. Jugando en el modo Lábrate Un Porvenir, entra en el baño caliente con la chica, presiona el botón **Start** para pausar la partida y elige salir del juego. Con ello desbloquearás todos los juegos para dos jugadores, los objetos ocultos y los skins extra.

- FREEALL
Al activar este código, todos los objetos que compres te saldrán gratis. Esto trae dos incovenientes: primero, que no puedes vender nada, ya que todo lo tuyo también es gratis. Segundo, que algunas partidas salvadas pueden estropearse. También has de tener en cuenta que las deudas y el pago de otros servicios siguen estando activos, así que no te duermas...

- PARTY M
Abre el minijuego "Party Motel", para dos jugadores. Búscalo en el apartado de extras dentro del modo Lábrate Un Porvenir.

- SIMS
Abre directamente el modo "Juega a los Sims", sin tener que pasar por la Casa de los Sueños previamente. Especialmente útil para los jugones que no tengáis tarjeta de memoria...

- FISH EYE
Activa la posibilidad de utilizar la vista en



primera persona. Para hacer uso de ella, simplemente presiona el botón **Negro**. Podrás pasar de la vista en primera persona a la normal siempre que quieras. Es una visión bastante espectacular, aunque el modo de visión normal resulta más práctico a la hora de jugar, ten este punto también en cuenta.

Midnight Club 2

MODO CHEAT

Ilumina (sin seleccionarlo) el apartado de opciones en el menú principal. Presiona ⬇ y luego ⬅ o ➡ hasta que aparezca un apartado de "Cheat Codes". Presiona **A** para entrar y escribe alguno de estos códigos:

- TODOS LOS ESCENARIOS
theworldismine
- ARMAS Y COHETES
lovenotwar (en modo Arcade, presiona el stick izquierdo y pulsa **Blanco** para disparar)
- NITROS ILIMITADOS
zoomzoom4
- NIVEL DE DIFICULTAD MÁS BAJO
howhardcanitbe0
- NIVEL DE DIFICULTAD MÁS ALTO
howhardcanitbe9

También puedes poner un número entre cero y nueve en el password anterior, con lo que conseguirás una dificultad intermedia.

MÁS VEHÍCULOS

Cumple estas misiones y podrás manejar otros cacharritos que son de lo más chulo, sí señor.

- MOTO
Derrota a cinco motos en una carrera larga

- COCHE DE POLICÍA DE LOS ÁNGELES
Gana todas las carreras de circuito en Los Ángeles, dentro del modo Arcade

- COCHE DE POLICÍA DE PARÍS
Gana todas las carreras de circuito en París, dentro del modo Arcade

- COCHE DE POLICÍA DE TOKIO
¡Ya vas a poder montar una comisaría!. Gana todas las carreras de circuito en Tokio, dentro del modo Arcade

- SLF450X
Gana todas las carreras en Los Ángeles, París y Tokio en modo Arcade y completa el modo Carrera. Sólo puedes usarlo en modo Arcade.

Midtown Madness 3

MÁS COCHES

Cumple los siguientes objetivos si quieres fardar con tus amigos de tener muchos coches en tu garaje... Aunque sea virtual.



- AUDI S4 AVANT
Gana las seis primeras carreras Blitz en París.

- AUDI TT
Completa el trabajo de Agente Especial en París.

- CADILLAC ESCALADE
Completa el trabajo de Conductor de Limusina en Washington D.C.

- CHEVROLET CORVETTE Z06
Gana la carrera de checkpoints número 10 en Washington D.C.

- CHRYSLER CROSSFIRE
Gana la carrera Blitz número 10 en Washington D.C.

- DODGE VIPER SRT-10
Completa el trabajo de Detective Privado en Washington D.C.

- LIMUSINA
Completa el trabajo de chófer en París.

- SAAB 9-3 TURBO
Gana la carrera de checkponts 10 en la ciudad de París.

- TAXI
Completa el trabajo de Conductor de Taxi en París.

- CADILLAC DEL 59 ELDORADO SEVILLE
Completa el trabajo de Repartidor de Pizza en Washington D.C.

Soldier of Fortune II

MENOS DAÑO EN MULTIJUGADOR

En el escenario "Shop Under Siege", verás que hay una sala con dos estructuras redondas y un archivo que se encuentra enfrente de una de ellas. También hay dos cajas verdes cerca. Corre desde la



parte trasera de esas cajas, salta en la caja y apunta hacia arriba. Puedes aterrizar sobre una de esas estructuras. Si te agachas en la parte superior, recibirás menos daño cuando te disparen desde el suelo. Además, también es un buen escondite donde ocultarte.

The Hulk

CÓDIGOS MUTANTES

Más potentes que una explosión nuclear en los morros son estos códigos, que debes introducir en el apartado "Code Input". ¿Que dónde está? Pues dentro de la pantalla de opciones, hombre. Eso sí, más útiles y variados, imposible encontrarlos.

- GMMSKIN
Invencible.

- FLSHWND
Hulk se regenera antes.

- ANGMNGT
El medidor de furia se encuentra siempre al máximo.

- GRNCHTR
Ahora tendrás continuaciones ilimitadas.

- HLTHDSE
Sirve para duplicar la salud de Hulk.

- BRNGITN
Cuidado, porque esta vez lo que vas a duplicar es la salud de los enemigos.

- MMMYHLP
Ahora la energía de los enemigos estará sólo por la mitad.

- FSTOFRY
Vencerás a los enemigos de un solo golpe.

- BRCESTN
Los puzzles se resuelven automáticamente.

- NMBTHIH
"Resetear" la puntuación más alta.

- TRUBLVR
Abrir todos los niveles.

- JANITOR
Jugar con Hulk gris.

- SANFRAN
Imagen: Hulk Transformado.

- PITBULL
Imagen: Hulk VS Perros Hulk.

- FIFTEEN
Imagen: Combate en el Desierto.



TRUCOS A LA CARTA

Metal Gear Solid 2 Substance

Juan Antonio Jimeno (e-mail)

Sólo quería saber cómo se consigue el dichoso monopatín en el «MGS2 Substance», gracias.

Una pregunta sencilla de hacer, pero con mucha miga. Vamos a empezar dejando las cosas claras: la versión de Xbox NO incluye el apartado del monopatín, mientras que la de PS2 sí que lo tiene y, por cierto, no hay que desbloquearlo ni nada parecido, sino que aparece desde el principio en el menú principal. Ha habido mucha polémica con este apartado: en un principio se dijo que ninguna llevaría este modo y que las imágenes que se habían visto correspondían a un juego de patinaje llamado «Evolution Skateboarding», en el que Snake es un personaje oculto. Al final, Konami se retractó y admitió que el modo de juego se iba a incluir (lo del juego de patinaje también era cierto, de cualquier modo). Sin embargo, alegaron que programar el tema del patinaje llevaba mucho tiempo, así que dejaron a Xbox (y a la versión de PC, si te sirve de consuelo) sin este jugoso extra.

GB ADVANCE

Dragon Ball Z



LA MANSIÓN DE LOS NINJAS

Cerca del final del juego, tienes que buscar las bolas mágicas. Al buscar una de ellas llegarás a una zona que no habías visitado antes, a la que has de acceder con Goku. Esa zona es una especie de fortaleza habitada por ninjas, que tiene una zona cubierta por agua en el centro. El agua sale de tres surtidores con cabeza de bestia. Ya sabes, toca inutilizarlos. Primero, ve a la parte superior de la fortaleza, donde hay un pequeño edificio. Si miras el mapa, hay dos caminos, uno a cada lado del edificio. Ve por ellos y activa las máquinas que hay. Tres cabezas de león mostrarán un pulsador rojo. Cada cabeza de león está en un edificio. Pulsa primero el botón del edificio de la derecha, luego el de la izquierda y luego el del edificio de arriba, el que estaba entre las dos máquinas que activaste antes. Al hacerlo, la zona que estaba inundada dejará de tener agua y podrás entrar a buscar la bola.

El Increíble Hulk

INCREMENTAR EL FACTOR CURATIVO

¿Cómo? ¿Ese no era un poder de Lobezno?.



Pues parece que este monstruito verde también puede tenerlo, en cierto modo. El truco consiste en tener el medidor de furia/energía a tope. Para ello, golpea a tantas personas y artefactos como puedas. Mientras mantengas tu furia a un buen nivel, tu salud permanecerá practicamente intacta.

GT Advance 3

TRUCOS SOBRE BARROOOOO

Estando en la pantalla de título, mantén presionados simultáneamente los botones **L + B** y, sin soltarlos, pulsa una de estas direcciones en el pad para activar trucos de lo más chachi:

- TODOS LOS COCHES
Izquierda
- TODAS LAS PISTAS
Derecha
- TODOS LOS AJUSTES
Arriba
- MODOS EXTRA
Abajo

Pokemon Rubí / Zafiro

CONSEJOS GENERALES DE ENTRENAMIENTO

- Hay ítems incrementadores para los Pokémon, como las proteínas. Sin embargo, si los usas con Pokémon de nivel muy bajo, apenas notarás cambios. Para que estos elementos surtan verdadero efecto, úsalos con Pokémon de nivel 50 aproximadamente.
- La habilidad Levitar no implica que el Pokémon vaya a aprender la habilidad Vuelo, así que no pongas tus esperanzas en eso...
- Ten en cuenta que según el tipo de ataque que utilices, afectará más a una especie u otra. Así, fuego es eficaz contra Planta, Hielo, Insecto y Acero; Agua contra Fuego, Tierra y Roca; Planta contra Planta, Tierra y Roca; Eléctrico contra Agua y Volador; Hielo contra Planta, Tierra, Volador y Dragón; Peleador contra Normal, Hielo, Roca, Oscuridad y Acero; Veneno contra Planta; Tierra contra Fuego, Eléctrico, Veneno, Roca y Acero; Volador contra Planta, Volador e Insecto; Psíquico contra Peleador y Veneno; Insecto contra Planta, Psíquico y Oscuridad; Roca contra Hielo, Fuego, Volador e Insecto; Fantasma contra Psíquico y Fantasma; Dragón contra Dragón; Oscuridad contra Psíquico y Fantasma y, finalmente, Acero contra Hielo y Roca. Como es lógico, si el Pokémon es de tipo normal, no es especialmente eficaz contra nadie.
- Intenta conseguir siempre Pokémon hembra. Cuando tengas que elegir uno de varios monstruos, salva antes de elegir y asegúrate de que sea hembra. Si quieres un macho, coge la hembra y críala, al menos entonces tendrás la oportunidad de criar.
- Cuando enseñas un TM a un Pokémon, especialmente un TM del que sólo puedes coger uno, úsalo en un macho. Desde ahí puedes pasar el movimiento a otros Pokémon . Algunos TM pueden usarse virtualmente en cualquier Pokémon . No importa sobre quién usas el TM, mientras sea macho y "criable", siempre hay una técnica para pasar el movimiento a otras especies.

FELICIDAD

Hay que estar contentos en esta vida, chicos y si nuestros Pokémon no lo están, ¿cómo vamos a



estarlo nosotros?. De hecho, algunos Pokémon se negarán a evolucionar a no ser que tengan un determinado grado de felicidad. La felicidad se puede aumentar de varias maneras:
- Al subir de nivel.
- Al usar aumentadores como las Proteínas o el Calcio.
- Al combatir contra un líder de gimnasio o um miembro de élite 4.
- Al llevarlo en tu equipo
- Al luchar en la ruta o lugar en que lo has atrapado.

Por otra parte, resta felicidad:
- Que ese Pokémon pierda todo el HP.
- Que lo intercambies (eso pone su felicidad al nivel más bajo).

LOS MOVIMIENTOS

Todos los Pokémon pueden aprender movimientos de tres maneras diferentes:

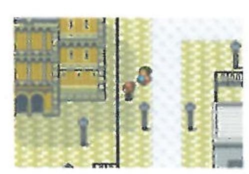
- Movimientos de nivel.
El Pokémon los aprende, lógicamente, subiendo de nivel.
- Movimientos de máquina.
Los aprende usando un TM o HM.
- Movimientos de huevo.
Los aprende mediante la crianza.

Hay una serie de movimientos que se aprenden al nacer. Dependiendo de los padres, el Pokémon puede aprender más movimientos y quizá algunos diferentes. Los movimientos se pasan de padres a hijos de la siguiente manera:
- Todos los movimientos que aprenda en los niveles del 1 al 5.
- Si ambos padres conocen un movimiento que pueden aprender subiendo de nivel y el hijo también puede aprender el movimiento subiendo de nivel (no evolucionando, que es distinto), el hijo nacerá con ese movimiento directamente aprendido.

LOS POKÉMON LEGENDARIOS

Ten en cuenta que son extremadamente complicados de encontrar. Algunos se consiguen sólo en eventos que organiza Nintendo y que no son precisamente comunes en España. Para otros hace muchas Monster o Ultra Balls y Pokémon de niveles entre 80 y 100. Estos son:

- NOMBRE
Tipo
Ubicación
- KYOGRE
Agua
En la cueva de Rune City (sólo Zafiro).
- GROUNDON
Tierra
En la cueva de Rune City (sólo Rubí).
- REKKUZA
Dragón / Volador
Una torre a la derecha de Kinagi Town.
- JIRAACHI
Acero / Psíquico
Eventos de Nintendo.
- DEOKISHISU
Psíquico
Eventos de Nintendo.
- REZUROOKU
Roca
Ruinas del desierto.
- REZUAISU
Hielo
Ruinas Marinas.
- REZUSUCHIRU
Acero
Ruinas de la Ruta 120.
- LATIOS/LATIAS
Psíquico
Aleatoria.



TRUCOS A LA CARTA

Medal of Honor Underground

Arturo Jiménez (Sevilla)

Queridos compañeros de Hobby Consolas, soy Arturo y leo vuestra revista desde hace tres años. Me habéis ayudado mucho con vuestros trucos y os quería pedir que me diéseis trucos para poder pasarme "Medal of Honor Underground" para Game Boy Advance.

Sin ningún problema, amigo Arturo. Hay un sistema que es pasarse todas las fases con el truco de invencibilidad. Este se consigue escribiendo MODEDEDIEU como si fuera una contraseña normal. Si quieres ser algo más legal (así puedes ir al Cielo y todo eso), aquí tienes los passwords "estándar" para pasarte el juego en dificultad normal. Son los siguientes.

Fase 2: **FRIMAS**
Fase 3: **ESCARGOT**
Fase 4: **DEVOIR**
Fase 5: **COALISER**
Fase 6: **BASQUE**
Fase 7: **ROBUSTE**
Fase 8: **SOYEUX**
Fase 9: **TERRER**
Fase 10: **VOULOIR**
Fase 11: **COUVERT**
Fase 12: **VOYANCE**
Fase 13: **PIGISTE**
Fase 14: **NOMMER**
Fase 15: **JETER**
Fase 16: **ENJAMBER**
Fase 17: **MORPHE**

Eso es todo, soldado.

GB COLOR

Legend of Zelda: Link´s Awakening DX

ARCO GRATIS

Al igual que ocurre con PSOne, la ausencia de novedades nos ha hecho recordar los grnades clásicos de estas consolas. ¿Qué podemos decir de la gran aventura de Link?. Para que te sea más sencilla de pasar, compra el arco y presiona **A + B + Start + Select** y salva el juego cuando las rupias aparezcan de tu mano. Ahora puedes continuar el juego con el arco y las rupias.



OTRA MÚSICA

Escribe ZELDA como tu nombre. Ahora, la música ambiental que suena fuera de las casas será distinta.

ENTRAR EN LA MAZMORRA DE COLOR

Consigue las Botas Pegasus y ve a la librería en Villa Mabe. Corre contra el muro con las botas. Un libro caerá de la estantería. Léelo para aprender cómo llegar a la Mazmorra de Color. En el cementerio, ve a la pantalla en la que aparecen cinco lápidas en el mismo orden en que se mostraba en el libro. Allí podrás encontrar la mazmorra.

NUEVO COLOR PARA LAS ROPAS

En la Mazmorra de Color, ve al cementerio. Ve a la zona en la que hay una piedra donde se puede leer que hay que pasarse el último nivel y volver. Presiónala hacia abajo y también la que está a su izquierda. Presiona la siguiente a la izquierda, la siguiente arriba, la siguiente a la derecha y la siguiente arriba. Da dos pasos hacia abajo. Atraviesa las salas hasta que llegues a un hada. Elige un nuevo color para la ropa. Cada color te da un poder distinto. Esto se puede hacer varias veces, aunque no podrás volver a las ropas verdes. ¡Cambian las modas, amiguetes!

VIDA EXTRA

Ve a la izquierda del cementerio y entra en la casa. Una vez dentro encontrarás a una dama. Habla con ella y te preguntará si quieres una poción (40 rupias como mucho). Acepta y, si mueres, la poción rellenará tu marcador de corazones ella sola.

TRUCOS A LA CARTA

Pokémon Cristal

Alfredo Sánchez (Teruel)

¡Hobby Consolas, te llamo a ti! Soy un chico de 11 años y soy superfan de los Pokémon y ahora estoy viciado a la edición Cristal. Estoy buscando algunos Pokémon en concreto, pero no consigo encontrarlos en el juego. ¿Podéis decirme dónde están?. Los que busco son el Hoothoot albino (me han soplado unos colegas que existe), Golduck y Entine. Gracias.

Veamos dónde están. Entine se encuentra en el campo de la Granja de Leche Muu Muu. Si no lo coges en ese lugar, tendrás que esperar hasta que vayas a luchar con él. Golduck se ubica surfeando (es muy especialito él) en el bosque Ilex. En concreto, has de ir a la ruta treinta y cinco. Por último, tienes razón: sí que existe un Hoothoot albino. Tiene nivel 4, es macho y lo puedes encontrar en la Ruta treinta, justo debajo de la casa de Mr. Pokémon. Las posibilidades de encontrarlo son pocas, pero merece la pena intentar dar con él, ¿no te parece?.

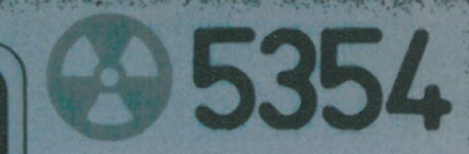
TOP MELODÍAS

Recibe en tu móvil un listado de las 5 melodías más TOP. **Envía TOPHBY al 5354**

polifónica número 1

MUNDIAN TO BACH KE

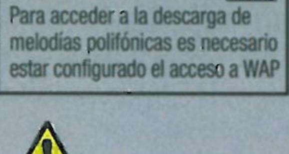
Envía POLIHBY MUNDIAN



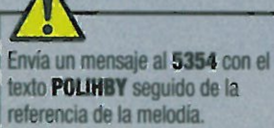
TOP polifónicas

	ref.
Mundian to bach ke/Panjabi Mc	mundian
Calavera/Seguridad Social	calavera
In da club/50 cent	inda
El lobo se espanta/Fito y los Fitipaldis	lobo
Víspera de todos los santos/Los Suaves	víspera
Pan de higo/Rosendo	pan
Shin Chan	shinchan
Siete vidas	siete
Start me up/Rolling Stones	start
Tears in heaven/Eric Clapton	tears

melodías **POLIFÓNICAS**



Para acceder a la descarga de melodías polifónicas es necesario estar configurado el acceso a WAP



Envía un mensaje al **5354** con el texto **POLIHBY** seguido de la referencia de la melodía.
Ejemplo: **POLIHBY BOND**

	ref.
600/Dream Theater	600
8 miles/Eminem	millas
Agradecido/Rosendo	agradecido
American life/Madonna	americanlife
Angie/Rolling Stones	angie
Ballantines/Violadores del Verso	ballantines
Beautiful day/U2	beautifulday
Benny Hill	benny
Blade	vampiro
Blade Runner	blade
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
Bonito/Jarabe de Palo	bonito
Bring me to life/Evanescence	bring
Born to run/Bruce Springsteen	born
By the way/Red hot chili peppers	way
Camino de la cama/S Total	cama
Can't stop/Red hot chili peppers	cant
Cannabis/Ska-P	cannabis
Check the meaning/Richard Ashcroft	check
Como el pez/La Caja de Pandora	pez
Desde los chiqueros/SFDK	chiqueros
Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores
Don't stop/Rolling Stones	dont
Dreams/The Cranberries	dreams

Electrical storm/U2	electrical
Encuentros en la 3ª fase	fase
Enter sandman/Metallica	enter
El exorcista	exorcista
Fear of the dark/Iron Maiden	fear
Fly away/Lenny Kravitz	fly
Futurama	futurama
Hasiendo el amor/Dinio	hasiendo
Highway to hell/ACDC	highway
Honky Tonk Women/Rolling Stones	honky
Hysteria/Def Leppard	hysteria
Friends	friends
In my place/Coldplay	place
Indiana Jones	indiana
Jaded/Aerosmith	jaded
James Bond	bond
El coche fantástico	kitt
La bola de cristal/Alaska	bola
La ciudad nunca../Violadores del Verso	duerme
La cocinera/La Mala Rodríguez	cocinera
Fiesta/Dj Méndez	fies
La hoguera/Extremoduro	hoguera
La madre de José/El Canto del Loco	madre
Light my fire/The Doors	myfire

Loca/Malena Gracia	loca
Lullaby/The Cure	lullaby
Madrid zona bruta/CPV	zona
Malas noticias/Los Suaves	noticias
Maneras de vivir/Rosendo	maneras
Master of puppets/Metallica	puppets
Me estoy quitando/Extremoduro	quitando
Ojú/Las Niñas	oju
One/Metallica	one
Oveja negra/Barricada	oveja
Palabras para Julia/Los Suaves	julia
Peligrosa maría/Los Suaves	peligrosa
Veinte de enero/La Oreja..	puedes
Pulp Fiction	pulp
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Simpsons	simpsons
Rocky	rocky
Salir corriendo/Amaral	salir
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Seek & Destroy/Metallica	seek
Smells like teen spirit/Nirvana	teen
Smoke on the water/Deep Purple	smoke
So payaso/Extremoduro	payaso
Somewhere I belong/Linkin Park	somewhere

TU NOMBRE ELFICO

Para descubrir tu nombre en caracteres élficos envía un mensaje al **5354** con el texto **ELFICOHBY** seguido de un espacio y tu nombre o apodo. **Ej: ELFICOHBY SERGIO**

INSULTOS

Recibe los mejores insultos enviando **INSULTOHBY** al **5354** y flipa.

NEONOMBRE

NUEVO

Para tener tu NEONOMBRE en tu móvil envía **NEOHBY** seguido de un espacio y tu nombre o apodo al **5354. Ejm.: NEOHBY LUIS**

CHISTES

Alégrate el día con los mejores chistes. Envía **CHISTEHBY** al **5354** y flipa.

HISTORIA DE UN PROBADOR



La chica del probador viene todos los jueves a robar ropa interior ¿Te atreves a entrar?¿Y después?...Tú decides como acaba. Envía **HISTORIAHBY** al **5354**

TU NOMBRE STAR

Hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy lejana..., los nombres se creaban con una fórmula secreta. Ahora nosotros la tenemos.

Para tener tu nombre galáctico envía **STARHBY** seguido de un espacio y tu nombre.primer apellido.segundo apellido.ciudad de nacimiento al **5354**.
Ejm.: **STARHBY PEDRO.MARTIN.GIL.MADRID**

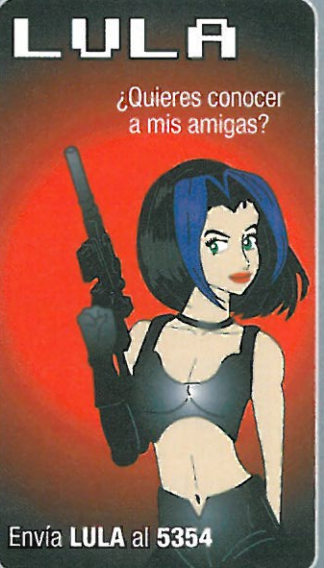
SEX MACHINE



Envía un mensaje al **5354** con el texto **SEXHBY** seguido de un espacio y tu **NICK** y te presentaremos la persona que estás buscando.
Ejm: SEXHBY MACHOMAN

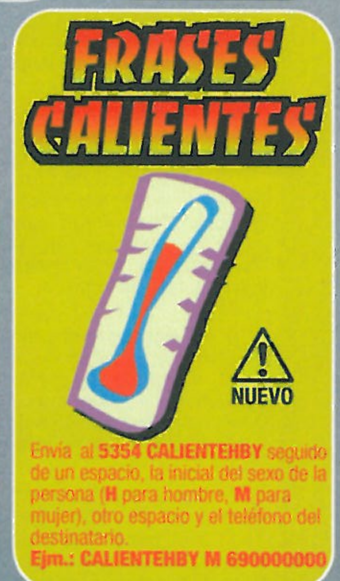
LULA

¿Quieres conocer a mis amigas?



Envía **LULA** al **5354**

FRASES CALIENTES

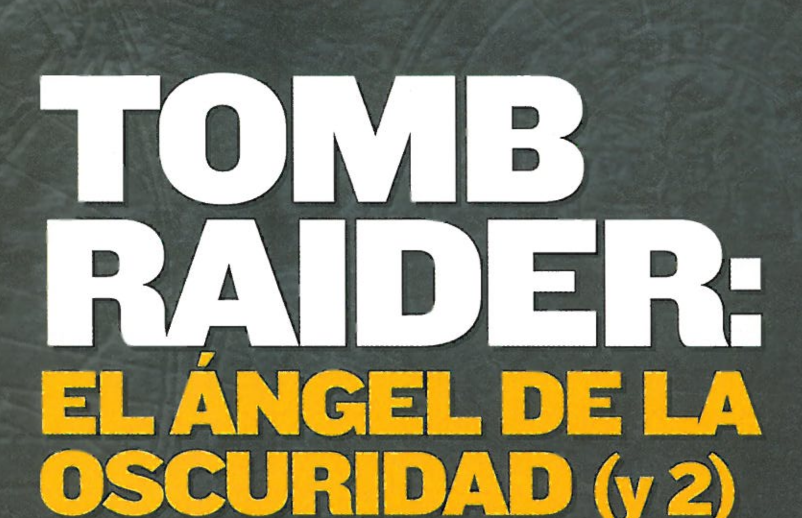


NUEVO

Envía al **5354 CALIENTEHBY** seguido de un espacio, la inicial del sexo de la persona (**H** para hombre, **M** para mujer), otro espacio y el teléfono del destinatario.
Ejm.: CALIENTEHBY M 690000000



MAS MELODIAS Y PRODUCTOS EN **www.ociomovil.com**



TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD (y 2)

Lara está muy cerca de descubrir quién mató a Von Croy, pero desde el Louvre a Praga, los peligros son cada vez más abundantes. ¡Y encima tiene que lidiar con un tal Kurtis Trent! ¿Conseguirá sobrevivir con vuestra ayuda?

CONSEJOS PREVIOS

1 **Tomaos vuestro tiempo** para analizar los escenarios. No os lancéis sin más a saltar o escalar, ya que os será más fácil avanzar si os familiarizáis previamente con la distribución de elementos clave como salidas, plataformas, salientes o escaleras.

2 **Los enemigos son más abundantes** en esta parte del juego, sobre todo los que atacan en grupo, así que disparad primero y preguntad después.

3 **Los saltos son ahora mucho más peligrosos.** Contaréis con la nueva habilidad del "sprint", pero aún así debéis dominar los saltos con impulso, los saltos cortos, los laterales e incluso los saltos mortales hacia atrás.

4 **No paséis por alto ningún objeto,** ya sea un medikit o munición. Los continuos enfrentamientos os exigirán tener siempre balas a mano, mientras que las caídas, trampas y enemigos finales os quitarán mucha energía.

5 **El desarollo con Kurtis es distinto:** no resuelve ningún puzzle, pero se enfrenta a más enemigos. Por tanto, no descuidéis su salud y tened siempre lista su arma.

6 **Salvad siempre partida justo antes de llegar a los "jefazos",** o de lo contrario tendréis que repetir todo el trayecto ya recorrido en el caso de que os maten.

PARA LLEGAR AL LOUVRE, Lara debe abrirse paso por las alcantarillas, gracias a los explosivos que le ha proporcionado Bouchard. ¡Se acabaron las sutilezas!

Alcantarillas

¡Buff, menudo pestazo! Mas vale salir de este entramado cuanto antes. Al cruzar la galería por la que habéis llegado, seguid de frente, ignorad la entrada a la izquierda y llegaréis a un cruce de caminos donde hay varios conductos que expulsan agua y dos túneles.

Usad la cañería (1) y subid al primer piso de ese entramado. Al fondo hay un interruptor: activadlo y una secuencia mostrará cómo se para un ventilador. Es hora de volver abajo: desde el centro de la zona, seguid por el túnel que hay enfrente, a la izquierda, y no tardaréis en ver a la derecha una **escalerilla** que conduce al ventilador de antes.

Poned "cachitas" a Lara **moviendo la hélice (2),** entrad y seguid avanzando por la derecha hasta llegar primer interruptor. Os faltan cinco para que se enciendan todas las luces del generador de la sala principal, así que ¡a por ellas!

Regresad al punto de partida (la zona de las escaleras), y seguid el pasillo que hay en la pared, a la derecha. Subid la escalerilla y moved la segunda manivela. Ahora, id de nuevo a la gran sala. Subid por medio de la cañería y las escalerillas hasta la tercera manivela, y si subís un poco más encontraréis la cuarta. Esta última activará una trampilla en el suelo de la sala: dejaos caer al agua (o bajad despacito si sois unos gallinas) **y nadad a través del conducto (3).** Valeos de la pasarela enrejada rota para subir al primer nivel, donde está la quinta manivela.

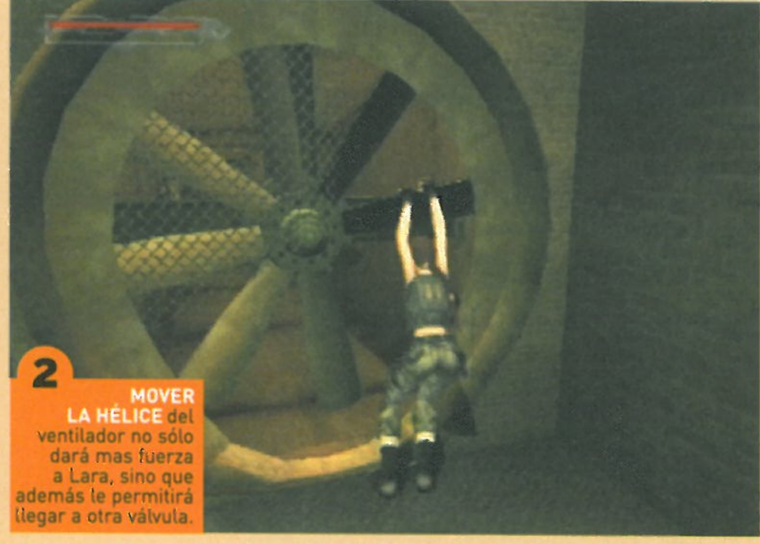
Siguiendo ese pasillo, podéis subir a otra pasarela y así encontrar la sexta y última manivela. Con todas las luces encendidas, el generador se pondrá en marcha y detendrá la corriente de agua del canalón del techo de la sala principal. Regresad a ella, subid hasta arriba y saltad desde la pasarela a la **tubería**, para deslizaros a continuación.

En esta nueva sala tenéis que dirigiros al extremo este, donde están las señales de Peligro e Inflamable. Una vez allí, **pulsad Acción (4)** y Lara colocará los explosivos. ¡Al agua patos, deprisa! La explosión llega al instante, y debéis manteneros bajo





1 VÁLVULA DE ESCAPE Podéis llegar a la primera válvula en el desagüe principal, tras subir la cañería.



2 MOVER LA HÉLICE del ventilador no sólo dará mas fuerza a Lara, sino que además le permitirá llegar a otra válvula.



3



4



5



6



7



8



9

la superficie si no queréis morir abrasados. Bucead hacia el fondo y entrad por el conducto de la derecha, que os llevará a una zona superior. Desde ella podéis **subir a una tubería (5):** avanzad hasta el fondo y saltad a la derecha. Aprovechad los cables para cruzar al otro extremo y llegaréis al agujero provocado por la explosión. ¡Perfecto, os habéis colado en el Louvre!

Galerías del Louvre

No hay tiempo de contemplar las obras de arte, y menos aún con los guardias pululando. Liquidad a los dos primeros tras subir las escaleras, y entrad en la siguiente sala. Molan los rayitos, ¿eh? Si los rozáis activaréis la alarma (podéis desactivarla en la entrada de la sala... si sois rápidos), así que seguid estos pasos: primero subid a la vitrina central, girad a la izquierda y saltad al borde de enfrente. Coged el medikit y, desde allí, **saltad a la zona de las tres vitrinas (6)**, para situaros en la central. Saltad hacia delante cuando bajen los rayos, descolgaos por el lado derecho, y avanzad así hasta la zona despejada. Volved a saltar, subid a la vitrina de la derecha y saltad entre los rayos. Entrad en la siguiente sala.

¡Más rayitos, cómo no! Agachaos para entrad en la "red" y, para cruzar por la derecha, **pegaos a la pared (7).** Liquidad en silencio al guardia, coged su Tarjeta de Identificación y entrad en la siguiente habitación, donde hay otro guardia. Deshaceos de él y continuad hacia el fondo de la sala. La Mona Lisa os espera: ¿veis un interruptor tras una vitrina? Empujadla para poder activarlo, y los rayos que rodean a "Mona" se desconectarán. Subid a la vitrina que hay justo enfrente, **saltad sobre el cuadro (8)** y usad el borde para entrar por el conducto de ventilación. ¡Y todo antes de que se reactive la seguridad!

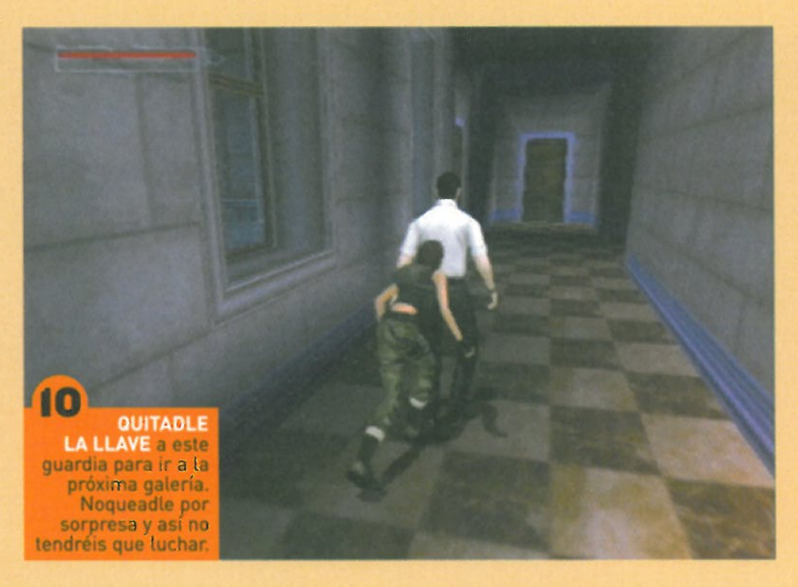
El conducto lleva a una pequeña habitación... ¿con un guardia dentro? Debe estar escaqueándose del curro. Dejadle seco y continuad hacia las azoteas del Louvre. Mirad a la izquierda: hay una chimenea metálica que os permite llegar a la cornisa. **Agarraos al borde para seguir por la izquierda (9),** subid cuando veáis un cable que va de pared a pared, y utilizadlo para llegar a la pared de enfrente. Subid por la

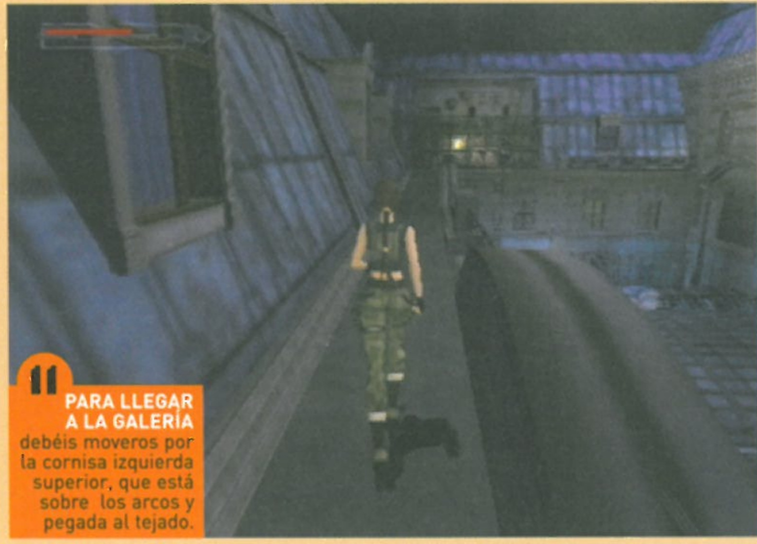


Donde pone el ojo...



LOS ENEMIGOS son más numerosos en este punto de la aventura. Será habitual que Lara o Kurtis se enfrenten a varios "sujetos" a la vez, a un jefe final con múltiples puntos débiles, o incluso que deban destruir un objeto de un disparo. Si sacáis el arma (pulsando **R1** una sola vez, o si no la volveréis a guardar), apuntaréis automáticamente al objetivo más cercano. Pero para conseguir mayor precisión debéis intercambiar los objetivos, pulsando el botón ■ al mismo tiempo que disparáis. Sólo así sobreviviréis a asaltos en grupos o a jefes como Boaz!


10 QUITADLE LA LLAVE a este guardia para ir a la próxima galería. Noqueadle por sorpresa y así no tendréis que luchar.


11 PARA LLEGAR A LA GALERÍA debéis moveros por la cornisa izquierda superior, que está sobre los arcos y pegada al tejado.


12


13


14


15

TRAMPAS OCULTAS

Ojo dónde pisas, Lara



EN LAS FASES MÁS "RUPESTRES" de esta parte del juego (bajo tierra o en zonas de ruinas), es muy probable que encontréis trampas. La palma se la lleva el Círculo del Fuego, en la Cripta de los Ancianos. Las estacas son fácilmente superables si saltáis sobre ellas. Si están bajo el agua, es mejor evitarlas cuando estén retrayéndose. Las cuchillas laterales hacen una pausa entre ataque y ataque. Y los "matasellos", piedras que bajan del techo para aplastaros, sólo se pueden evitar corriendo bajo ellas justo después de caigan.

tubería, entrad por la ventana abierta y **quitadle la llave al guardia (10)**, con un "capón" bien dado.

Salid y subid de nuevo por la tubería, pero esta vez hasta arriba del todo. **Usad el borde de la cornisa (11)** y seguid por ese lado de la azotea hasta el otro extremo. Usad la escalerilla para bajar, entrad en la caseta y coged la **palanca**. A continuación, volved a subir por la escalerilla y usad el conducto de ventilación para llegar al almacén. Salid y acabad con los guardias, para a continuación seguir pasillo abajo y entrar en la sala de la izquierda. Es la Sala de Seguridad, pero parece que el guardia no está muy "seguro": noqueadle. Hora de fisgonear: activad la cámara del extremo izquierdo del panel y haced zoom sobre el número apuntado en el papel, al fondo. 14369, interesante... ¿Y si lo probáis en el panel que hay en la puerta del pasillo, al fondo a la derecha? ¡Bingo! Es la oficina de Carvier: aprended un poco más sobre las Pinturas Obscura, y ya puestos, pillad su pase de seguridad, que está en el escritorio.

Entrad en la sala que hay al fondo a la izquierda, y podréis conseguir **tres mascarilllas.** Con ellas en vuestro poder, salid por la puerta del fondo y bajad las escaleras. De vuelta en el museo, la seguridad (y somos amables al llamarles así) se ha reactivado. Acabad con el guardia, cruzad la galería y llegaréis a la segunda sala de exposición (la segunda con rayos láser). Seguid por el pasillo, "pasad" del guardia de seguridad y salid por la puerta que hay al final del pasillo. Por fin, si avanzáis por la izquierda, llegaréis al **pasadizo** que lleva a la zona de excavaciones. Llegó la hora de buscar algunos tesoros, Lara...

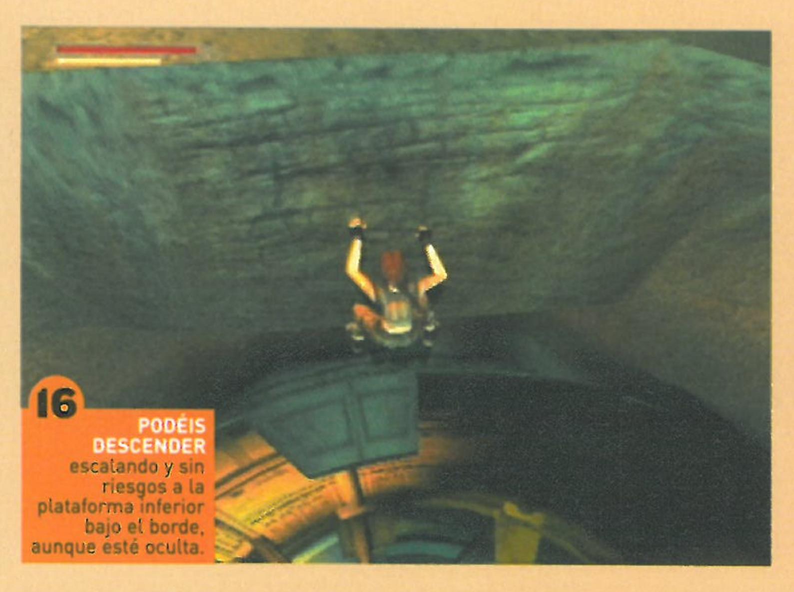
Excavación Arqueológica

Lo primero es atender al comité de bienvenida: deshaceos del primer guardia y seguid por el camino de la derecha. En la primera caseta encontraréis **el interruptor (12)** para las luces de la excavación. Salid, disparad al siguiente guardia, y entrad por los portones de metal al fondo. Estáis en una zona de excavación por rayos X. **Usad el dispositivo (13) para localizar un extraño símbolo** con forma de semicírculo (creednos si os decimos que más tarde os vendrá de perlas).

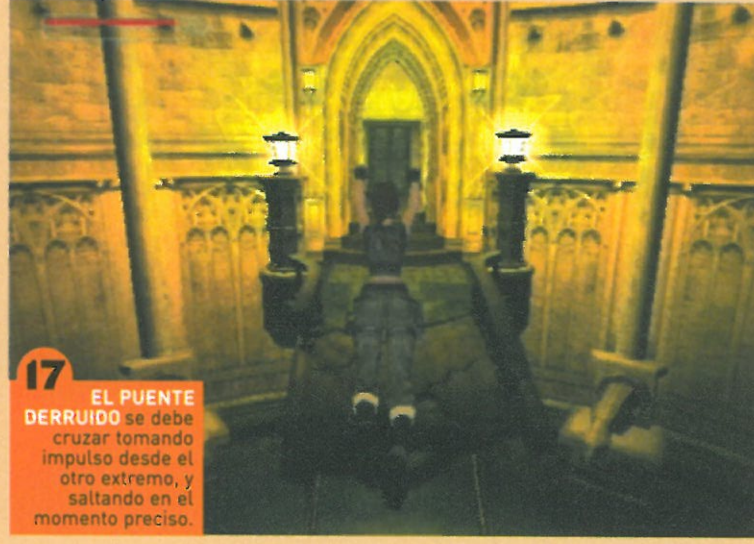
Salid e id a la última oficina, justo a continuación de esta última, y **encontraréis un segundo símbolo junto a la impresora (14).** ¡Y a otro guardia! Eliminadle y dirigíos a la zona de excavaciones, en el centro del escenario. Si la rodeáis por la izquierda, veréis una apertura en la verja, que da a una escalera. No bajéis por ella: en su lugar, saltad desde el borde a la plataforma de piedra que hay enfrente, desde ella a la siguiente de madera, y subid al puente para **activar el ascensor.**

Desde el puente, id rumbo a las casetas. ¿Os habéis fijado en esa estructura de madera, en forma de T? Pues saltad desde vuestra posición a la intersección. Si seguís hacia arriba, más allá de la extraña puerta circular, **veréis cuatro palancas (15).** Sirven para fijar los símbolos de la puerta circular... ¡Eso es, los símbolos que habéis recopilado! Los dos primeros los tenéis en el **cuaderno de apuntes,** mientras que los dos restantes son los que conseguisteis en las casetas. Así que bajad todas las palancas menos la primera, y a continuación id a la puerta, para mover la palanca y colocar el símbolo de la media luna en primer lugar. Repe-





PODÉIS DESCENDER escalando y sin riesgos a la plataforma inferior bajo el borde, aunque esté oculta.



EL PUENTE DERRUIDO se debe cruzar tomando impulso desde el otro extremo, y saltando en el momento preciso.









tid el proceso (colocar símbolo, fijarlo con la palanca) hasta que los símbolos vayan en este orden:

1 - Media Luna
2 - Bastón
3 - Ojo de Buey
4 - Escorpión.

Se abrirá entonces otra puerta circular, pero esta vez sobre las excavaciones. Regresad al puente y dejaos caer en su interior. La papeleta que os espera ahora es fina...

Tumba de los Antepasados

...Y es fina por los saltos que os esperan. Peligroso abismo ¿eh? Seguro que os veis tentados de saltar una y otra vez... para morir. La solución es irritantemente fácil: descolgaos por el borde y **descended escalando (16).** Saltad desde allí al poste metálico de la derecha, y bajad por el agujero hasta el puente roto. Ahora, **saltad al otro extremo del puente (17),** coged el botiquín que veréis al fondo, y colocaos en el extremo que da al abismo. Fijaos en las gárgolas que rodean el foso: hay una que no tiene estatua. Coged carrerilla y saltad a ella. A continuación, saltad desde esa plataforma a la gárgola de enfrente, descolgaos por el borde y bajad a la plataforma inferior. Bajad por la apertura y descended usando los postes metálicos, después de activar la palanca que hay cerca de una de las plataformas.

Disparad al "plasta medieval" y **entrad por la pequeña apertura (18),** que lleva a otra palanca. Se activan nuevas plataformas, a las que debéis subir hasta llegar a una apertura en la zona superior, que para sorpresa de todos conduce a... ¡tachán, otra palanca! Con ésta se abre la puerta del suelo del abismo. Volved abajo del todo y ahora dejaos caer dentro de la trampilla.

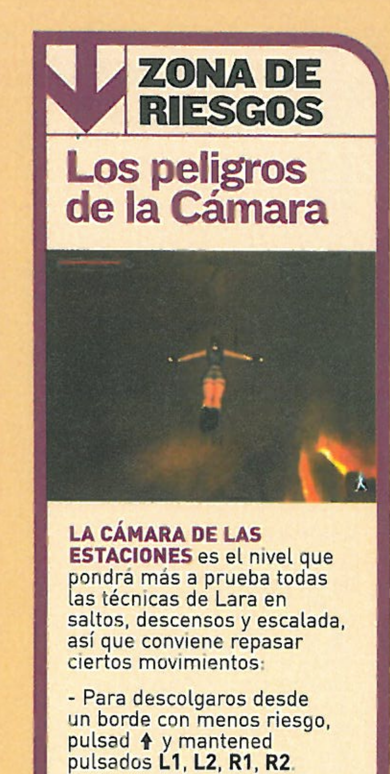
Es hora de que Lara consiga un nuevo accesorio: **echad abajo la puerta de la izquierda (19)** y coged la escopeta, ¡con munición de propina! Seguid pasillo abajo y cruzad otra puerta metálica. ¿Os gustan las trampas? Pues os vais a "jartar". Fijaos en la cadencia de las lanzas y flechas que salen de las paredes... y en la puerta del fondo. Tenéis que usar la **palanca** que veis a vuestra derecha, pero sólo contáis con 12 segundos de tiempo para cruzar el pasillo y llegar a la puerta antes de que se cierre. Corred, y **cuando os acerquéis a las trampas (20),** saltad sobre ellas. ¡Buf, por poco! Salid por la izquierda y, por si las moscas, preparad la escopeta.

Cámara de las Estaciones

Esta fase tiene cuatro niveles adicionales, varios enemigos y muchos peligros. Pero vayamos por partes. Os hayáis en una gran sala circular, con un esqueleto algo pesado que pide a gritos unos balazos. Fijaos en el centro de la sala: hay un **saliente circular dividido en cuatro secciones (21)** (como un queso cortado en cuatro trozos, por ejemplo). Comprobaréis que, al pisar una de esas secciones, se abren tres puertas de las muchas que rodean la sala. Lo que tenéis que hacer es ir a la puerta correspondiente al símbolo que habéis pisado (de las tres que se han abierto al activar el interruptor), y activar la palanca que hay junto a ella. Vuestro objetivo es conseguir **cuatro cristales** en cada una de las citadas salas especiales. Pero debéis tener en cuenta que, si escogéis la palanca errónea, acabaréis en una zona llena de tram- ▶▶

ZONA DE RIESGOS

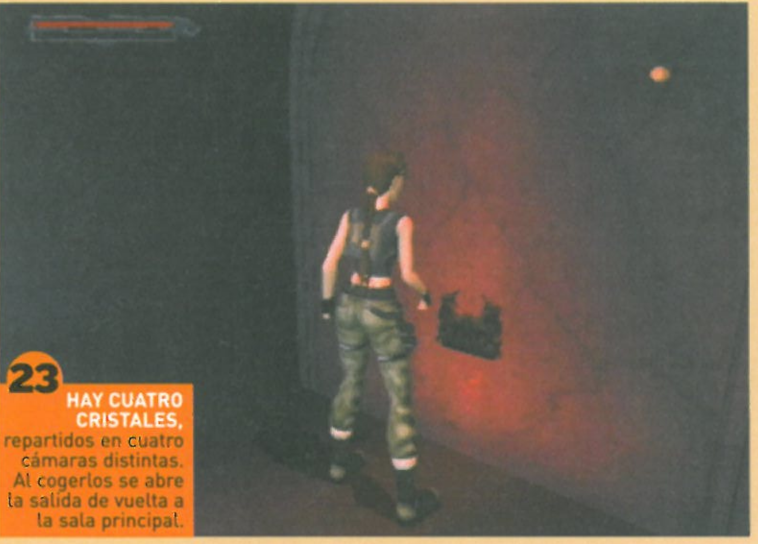
Los peligros de la Cámara



LA CÁMARA DE LAS ESTACIONES es el nivel que pondrá más a prueba todas las técnicas de Lara en saltos, descensos y escalada, así que conviene repasar ciertos movimientos:

- Para descolgaros desde un borde con menos riesgo, pulsad ▲ y mantened pulsados **L1**, **L2**, **R1**, **R2**.
- Para arrojaros con impulso al agua o incluso al vacío, presionad ▲, **R2** y ●.
- Si queréis descolgaros de un borde de espaldas y lentamente, debéis mantener pulsado **L1** y presionar ✖.


22 EVITAD CAER EN LA LAVA saltando sobre las baldosas correctas. Pero con cuidado: algunas se rompen cuando las pisáis.


23 HAY CUATRO CRISTALES, repartidos en cuatro cámaras distintas. Al cogerlos se abre la salida de vuelta a la sala principal.


24


25


26


27

ENEMIGOS DIFÍCILES

Unos tipos duros de roer



CIERTOS ENEMIGOS son prácticamente invulnerables, bien porque su armamento os supera (como algunos de los atacantes en el apartamento de Von Croy), ¡o porque ya están muertos de antemano! Los mayores problemas os los darán los caballeros de la Cripta de los Ancianos, guerreros resucitados que, por más que los derribéis, vuelven una y otra vez. Su desventaja es que son bastante lentos, así que es mejor no malgastar munición con ellos y esquivarlos. Si no tenéis más remedio que enfrentaros a ellos, preparad el arma de antemano.

pas... a la que inevitablemente tenéis que ir, pero eso será más tarde. Empezad por el símbolo en forma de estrella, y seguid el orden de las agujas del reloj. La palanca se encuentra en la tercera puerta.

SANTUARIO DE LAS LLAMAS

Pero llamas de fuego, no "llamas" animales del Perú. Tenéis que cruzar todos los bloques hexagonales **y llegar al otro extremo (22).** No os asustéis por las llamas que surgen de la lava, que es difícil que os den.

Avanzad hasta que no quede superficie firme, y saltad de hexágono en hexágono (manteniendo pulsado **L2**) hacia delante, a la derecha, a la izquierda y por último al grupo central de bloques, y desde allí a las escaleras. **Coged el primer cristal (23)** y volved sobre vuestros pasos, solo que esta vez debéis usar las plataformas que han aparecido sobre la lava. Saltad al frente, luego a la derecha y desde ahí a la plataforma inferior. Desde allí saltad hacia la de arriba, luego a la de la izquierda, y por último al grupo de plataformas que conduce a la salida. Ojo, que hay un hueco entre las plataformas por el que podéis caer a la lava. De vuelta en la cámara principal, activad el **símbolo de las tres olas,** y escoged la palanca de la primera puerta para entrar en la siguiente cámara. Tranquilos, que ésta es la más facilita.

CÁMARA DE NEPTUNO

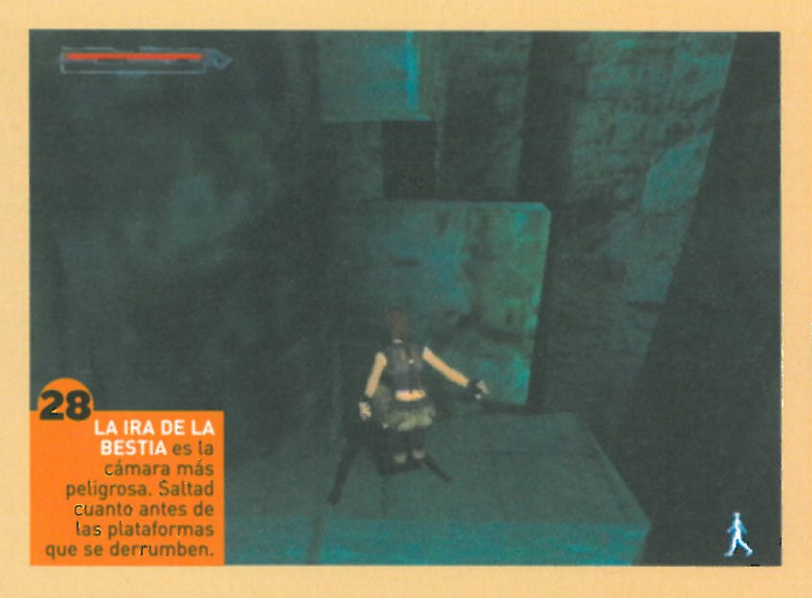
Atención al caballerete que os arroja fuego nada más entrar. Podéis esquivarlo, y en caso de que os queméis, tenéis que zambulliros rápidamente. **Sumergíos en la pequeña abertura al fondo de la sala (24),** y nadad hacia abajo y a la izquierda. Con cuidado de no ser heridos por las cuchillas, **activad la palanca que llena de agua la sala principal (25).** Volved nadando a ella y, bajo el agua, encarad el rostro de Neptuno y nadad hacia la derecha. A través de una pequeña entrada daréis con otra palanca. Tras activarla, seguid hacia arriba, coged la **munición** que hay en el receptáculo de la izquierda, y continuad hacia la cabeza de Neptuno. Sobre ella hay un medikit, y cerca otra abertura. Entrad e id hacia la izquierda. De nuevo en el agua, nadad hasta llegar a una entrada rectangular. Si vais a la derecha podéis tomar un merecido respiro, y siguiendo por la izquierda, daréis con nuevas cuchillas... y un pasadizo hacia el cristal. **Cogedlo (26), activad la palanca que hay bajo el pedestal,** y volved a la zona que hay bajo la sala principal, a través de la puerta contigua a la ya famosa cabeza de Neptuno. Regresad a la sala principal (ojo con el caballero) y activad el siguiente "quesito" que tiene forma de ojo. Llegaréis a la próxima prueba activando la palanca de la puerta número dos.

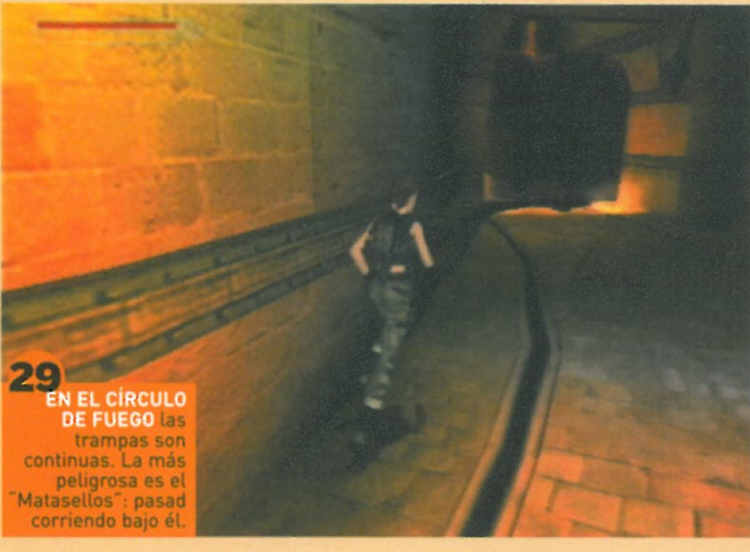
IRA DE LA BESTIA

¿Miedo a las caídas? Con esta prueba, o se os cura del todo... ¡o moris! **Empezad saltando sobre los bloques verde-grises de la izquierda (27),** y rápidamente sobre los de la izquierda y luego de frente.

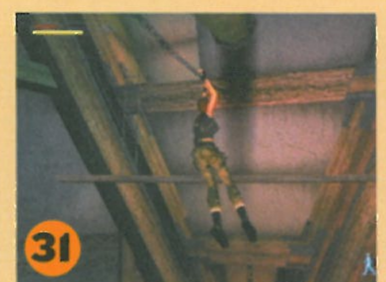
Cuando se derrumbe el borde, colocaos a la derecha y saltad para agarraros al borde del siguiente bloque. Quedaos en la sección que está pegada al muro, corred y saltad al **bloque amarillo**, pegaos al borde, e inmediatamente saltad a la derecha. Situaos con rapidez a la izquierda, saltad hacia delante dos veces más y llegad al bloque derecho más alejado. Vaya, esto es estresante ¿verdad? Desde allí, saltad hacia delante y **coged impulso para**




28 **LA IRA DE LA BESTIA** es la cámara más peligrosa. Saltad cuanto antes de las plataformas que se derrumben.


29 **EN EL CÍRCULO DE FUEGO** las trampas son continuas. La más peligrosa es el "Matasellos": pasad corriendo bajo él.


30


31


32


33

subir al bloque (28) que sobresale en el sendero, justo enfrente de las escaleras. ¡Por fin! Coged el cristal, preparaos para regresar atrás y... un momento, ¿qué ha pasado aquí? Un suelo recubre el vacío, ¡con **tres caballeros** sobre él! Esquivad sus ataques y, si es necesario, usad una pequeña cascada para refrescaros. Activad las palancas que hay a cada lado de la puerta, y salid. De vuelta en la sala principal, le ha llegado por fin el turno al último símbolo: el viento, correspondiente a la palanca de la tercera puerta.

➔ ALIENTO DE HADES:
Sin duda, esta es la prueba más dura de las cuatro... ¿o no tanto? Después de elevar los pilares activando la palanca que hay a la derecha, seguid las indicaciones del cuadro y conseguiréis el cristal.

Una vez tengáis los cuatro cristales, dirigíos a la sala justo al lado de la tercera puerta (la que lleva al Aliento de Hades). Colocad cada cristal en los cuatro símbolos correspondientes y se abrirá una nueva puerta, que está... en la temida **sala de las trampas**, sí. Entrad en la habitación con el símbolo del agua y activad cualquier palanca para caer. Coged el medikit y salid por fin a un gran corredor.

Cámara de las Estaciones (sigue)

Este corredor circular está lleno de trampas, así que vayamos poco a poco. Seguid el camino de la izquierda y pasad por debajo del rodillo de estacas. Después, toca **el "matasellos" (29)**, una enorme roca que os puede aplastar si no corréis lo bastante deprisa. Saltad o corred entre las cuchillas, y veréis en el muro derecho una plataforma con una cadena: recordad su localización para volver después a la superficie. Continuad y esquivad el **machete** de la pared (es fácil, esperad a que esté en posición vertical). ¡Ya queda menos! Mientras os **persigue el rodillo (30)**, saltad sobre los fosos y las estacas y entrad por la puerta de madera lateral.

En esta peculiar sala de máquinas debéis activar cuatro interruptores. El primero está "chupao": justo a la izquierda de las escaleras. Para el segundo, id hacia la derecha, colocaos junto a la escalerilla, y saltad a la plataforma que hay al fondo. Subid la escalera y podréis activar la segunda válvula. La tercera es algo más complicada: subid esta escalerilla y saltad con carrerilla a la estructura central, para poder subir casi arriba del todo. Allí hay **una cadena (31)** por la que podéis deslizaros hasta la tercera válvula. La cuarta, por suerte, es sencilla: volved a la plataforma central, bajad al segundo piso y la hallaréis pegada a la pared. Pero antes de activarla, buscad una ruta para volver a las escaleras, porque en cuanto la pongáis en marcha se accionarán unas **peligrosas cuchillas**. ¿Estáis listos? Pues moved la válvula, saltad a la plataforma de la escalerilla y **regresad arriba rápidamente (32)**.

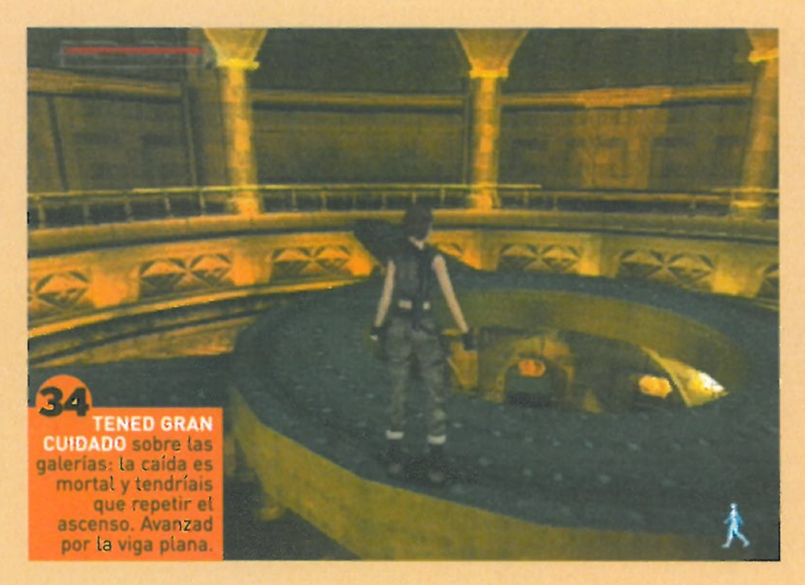
Ahora sí que podéis entrar en la **plataforma de la cadena (33)**, cadena que acciona este improvisado ascensor. En la primera parada podéis recoger unos cuantos suministros, mientras que otro tirón de cadena os llevará a la sala principal de la Cámara de las Estaciones. Usad los **pilares** que se han izado para subir hasta arriba, empezando por el más bajo, y siempre atentos a sus subidas y bajadas. Agarraos a la plataforma circular y subid, y a continuación llegad a las galerías ▶▶

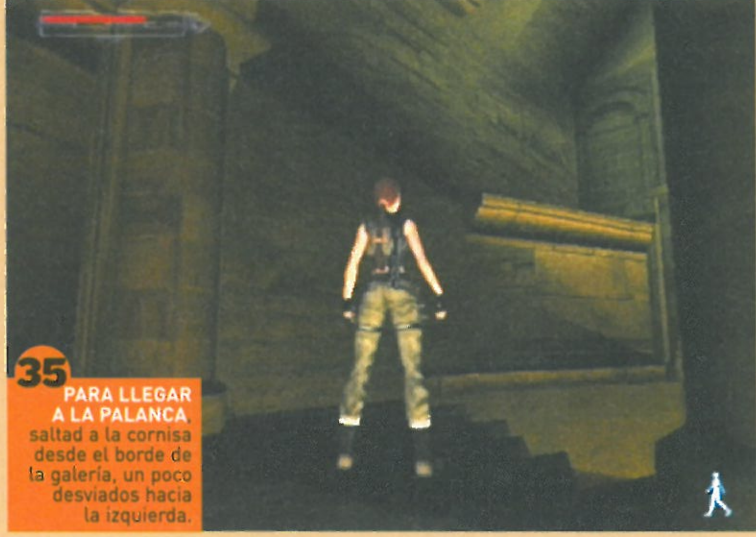
ALIENTO DE HADES

Cómo superar lo imposible

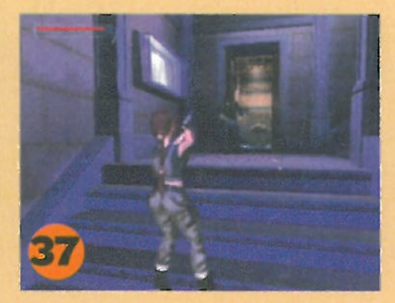


ESTE RETO ES DIFÍCIL: los pilares no dejan de moverse, y encima tenéis en contra las corrientes de viento de las bocas de piedra. Solución: seguid la secuencia de las corrientes y saltad cuando estén lejos del pilar. Mantened pulsado **L2** para dar pequeños saltitos, y no tengáis miedo del viento, ya que no os derribará si estais sobre los pilares. Comenzad por el pilar central, y luego saltad de uno en uno por el camino de la derecha, hasta llegar a las escaleras. Coged el cristal (se detendrán las corrientes) y marchaos de vuelta a la cámara principal.


34 **TENED GRAN CUIDADO** sobre las galerías: la caída es mortal y tendríais que repetir el ascenso. Avanzad por la viga plana.


35 **PARA LLEGAR A LA PALANCA**, saltad a la cornisa desde el borde de la galería, un poco desviados hacia la izquierda.


36


37


38


39

JEFE FINAL

El ataque del Fantasma Rojo



NADA MÁS VEÁIS AL FANTASMA, sacad "a pasear" la escopeta y abrid fuego sobre él. También deberéis utilizar los medikits para recuperar salud a menudo, ya que cada "toque" del fantasma os quitará mucha energía. Lo que tenéis que hacer es dispararle "a saco", no para quitarle la vida (cosa improbable porque... ¡ya está muerto!) sino para que se quede quieto. Sólo entonces podréis coger la esfera. Ah, y si os veis apurados, encontraréis suministros por los alrededores de la sala. Una vez tengáis la esfera, escapad por la salida central.

a través de **la viga con superficie plana (34).** Ea, queda cada vez menos: no malgastéis munición con los esqueletos, seguid la galería y subid por las escaleras al piso superior, que también dan a una puerta cerrada. Justo al llegar os toca liquidar a un caballero (a este sí, qué remedio). Si os situáis correctamente, le podéis disparar para hacer que caiga por la pasarela y os deje en paz definitivamente.

Ahora recorred toda la galería hasta el otro extremo, y **saltad desde el borde derruido (35)** hasta el pequeño saliente de enfrente. Activad la palanca y regresad a las escaleras previas, donde se habrá abierto la puerta. Coged la **munición,** empujad el muro para haceros un poco más fuertes, pillad el medikit que encontraréis tras la pared y, finalmente, salid de allí.

Ahora podéis escalar el muro que hay a la derecha de la salida, hasta llegar a una pequeña plataforma verde. Toca escalada: colocaos de forma paralela al saliente de la palanca que veis bajo vosotros (a la derecha), saltad y escalad hasta llegad al saliente que hay arriba, a la izquierda. ¡Deprisita! Salid por la puerta situada a la izquierda y llegaréis a una sala especial que da a la tan ansiada salida del nivel.

Comprobaréis que hay una serie de estatuas, una de las cuales sujeta una **esfera de luz azul**. Debéis cogerla, pero no es tan fácil debido a dos detalles sin importancia:

1 -La luz salta de una estatua a otra cuando os acercáis a ella.

2 - Un fantasma rojo, invulnerable y de contacto mortal, que no está por la labor de que la cojáis.

Seguid los consejos del recuadro y podréis escapar sanos y salvos.

Tumba de los Antepasados (Segunda parte)

Nadad un poco y buscad el medikit que está en la plataforma superior, en la superficie. Ahora, **bucead hasta llegar bajo el puente derruido (36),** y activad la palanca que allí veis. Tras abrir la trampilla, tenéis que nadar hasta abajo del todo y seguir el conducto: así conseguiréis mejorar vuestra fuerza, y también más munición para la escopeta.

Ahora, volved a la superficie y buscad la puerta por la que entrasteis desde la zona de excavaciones. Una vez en ella, buscad una caja a la derecha, subid, saltad la verja y salid por las puertas azules.

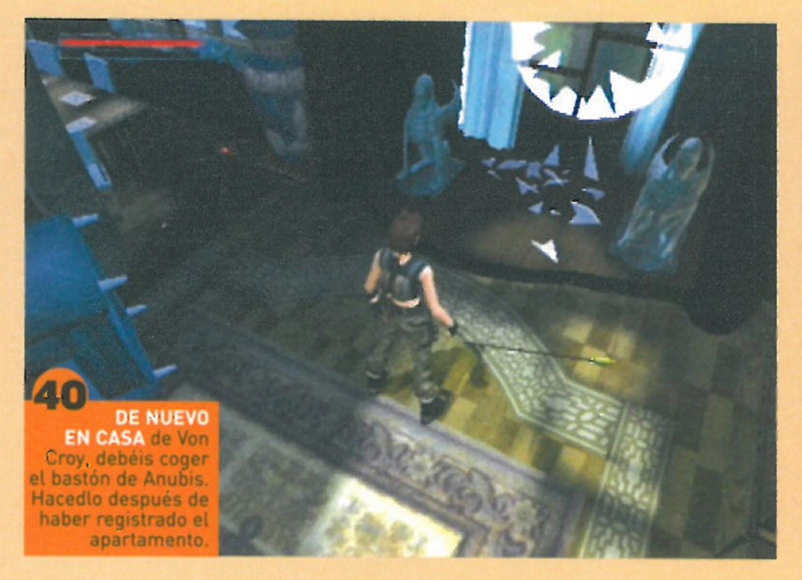
Asedio a las galerías

Ya es hora de un poco de acción, ¿a que sí? Subid las escaleras de la derecha, **disparad al guardia (37)** y continuad subiendo escaleras. ¿Otra vez gas? ¡Los hombres de Eckhardt están obsesionados! **Tras liquidar al asaltante (38)** y entrar en la siguiente sala, aparece una imagen con la localización de las máscaras de gas. ¡Y os hacen falta! Tenéis que volver al pasillo de los despachos y la sala de seguridad.

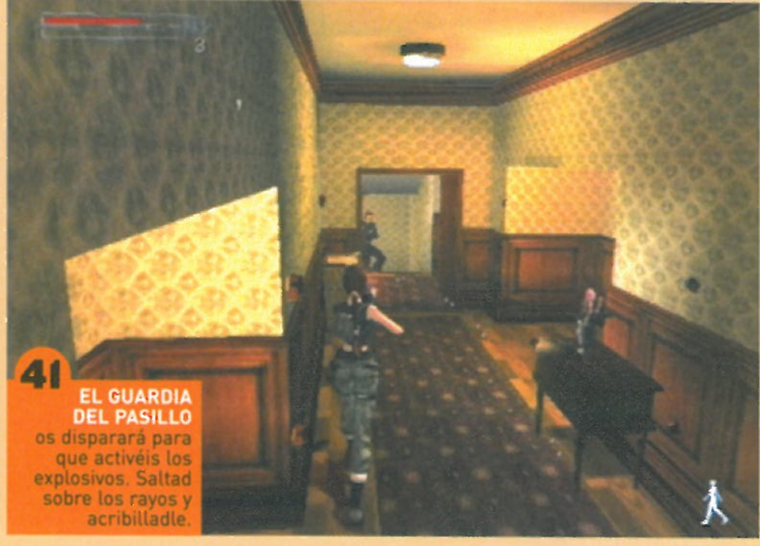
Entrad en la habitación de la derecha, **coged la mascarilla (39),** y conseguid un jugoso bonus: ahora podéis "esprintar". Equipaos con la máscara y salid por la puerta de la izquierda. Bajad las escaleras a toda "caña" y disparad en cuanto encontréis a los guardias. Eliminad al siguiente guardia y al que se descuelga en la siguiente sala, al pie de las escaleras (menudo "flipao").

Salid por la izquierda y continuad hacia la puerta con una luz sobre el marco. Seguid por la sala del fondo,





40 **DE NUEVO EN CASA** de Von Croy, debéis coger el bastón de Anubis. Hacedlo después de haber registrado el apartamento.



41 **EL GUARDIA DEL PASILLO** os disparará para que activéis los explosivos. Saltad sobre los rayos y acribilladle.



42



43



44



45

liquidad al guardia, y en la siguiente sala del museo os encontraréis con un tipo extraño, ¡y un poco sobón! El muy listo "expolia" a Lara su Pintura Obscura, pero al menos le echa un cable para escapar de los hombres de Eckhardt. Lara, con la inestimable ayuda de Bouchard, regresa a la escena del crimen.

Apartamento de Von Croy

Tras descubrir que Lara es inocente, hay un único objetivo en esta fase: **recuperar el bastón egipcio** (el de la cabeza de Anubis). Pero por ahora, dejadlo donde está. Registrad los pisos y habitaciones del apartamento, en busca de munición, información y suministros.

Ahora podéis coger el bastón (40). Acabad con el matón que aparece, y huid por el pasillo. En la siguiente habitación, acabad con la "cutre-imitación" de "Terminator" y salid por el pasillo de la derecha. Pasad por debajo de los láser totalmente agachados, y tened cuidado en este vestíbulo. No debéis bajar al último piso, sino al piso medio. Hacedlo saltando a las escaleras de la derecha, y desde ahí a la planta de abajo. ¡No os caigáis! Saltad sobre los escombros y continuad por el siguiente pasillo. Esta zona es peligrosa: hay **láser** en el suelo que activan explosivos, y también un soldado al fondo del pasillo que os dispara para que caigáis en la trampa. Avanzad protegiéndoos en las esquinas, saltad sobre los láser en el tramo final y **abrid fuego inmediatamente (41).** Finalmente, escapad por el pasillo que custodiaba este guardia tan recalcitrante.

El Crimen del Monstrum

Aunque con esta nevada Lara ve menos que un pez frito, por suerte no os tenéis que mover mucho. **Hablad con el hombre que lleva la gabardina (42).** Se llama Luddick y es un reportero que, a cambio de unas palabras amables os dará unos informes y la clave para entrar en el edificio Strahov, aunque esta última no os saldrá gratis. Dirigíos al callejón de la izquierda, deshaceos del matón correspondiente y después buscad un martillo que hay al fondo, y os sirve para **levantar la tapa de alcantarilla (43)** que está en el callejón de la derecha.

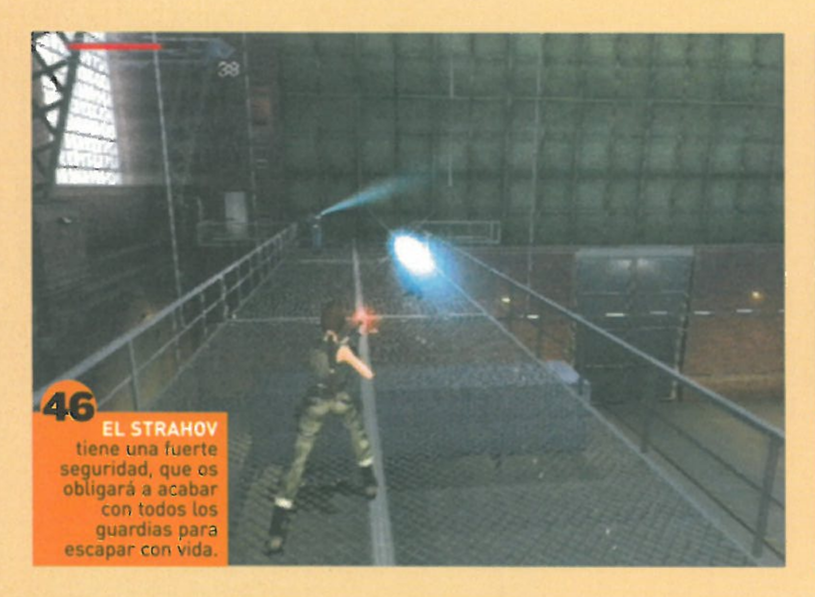
Id hacia la derecha y entrad por la brecha en el muro. Entrad por la puerta de la izquierda y os reuniréis con un viejo conocido, la rata de **Bouchard**. Tras la reveladora charla, salid por la puerta contigua y entrad en la biblioteca. **Subid la escalinata (44)** y empujad la librería que hay al fondo, a la izquierda. Si lo hacéis dos veces, conseguiréis un doble **"bonus" de fuerza**. No está mal ¿eh? Subid al andamio y saltad hasta la vidriera. Si tiráis dos veces de la cadena de la izquierda, un mueble revelará un medikit. La cadena derecha es más útil: activa un interruptor en el reloj, y revela un número, el tres... Volved abajo y **moved las manillas del reloj (45)** justo a esa hora, las tres en punto. Escaleras abajo hay una oficina, con un fax en el suelo en el que se ve un **código: 31597**. Tecleadlo en el panel que hay detrás de la mesa, y el cuadro que veis al lado se moverá, revelando vuestro objetivo.

Volved con Bouchard para comprobar que... ¡ha muerto! Coged la llave que encontraréis junto a él y volved a hablar con el reportero para que os dé el código de acceso al Strahov, y una nueva pistola por el "módico" precio de 600 euros.

ESCALAR Y TREPAR

¡Tranquilos y no miréis abajo!

HAY CIERTAS SUPERFICIES sobre las que Lara puede escalar, como enredaderas o muros desconchados. Pero aunque Lara puede trepar como una araña, y avanzar incluso agarrada a los techos, su barra de agarre (la barra amarilla que aparece debajo de la de salud) es bastante limitada. Si se agota mientras está escalando, plaf, tendréis una sabrosa "tortilla de Lara". Conviene que os fijéis en la ruta a seguir antes de escalar, colocaros en la posición más ventajosa justo antes de escalar y así aprovechar al máximo la barra. Venga, no desistáis...



46 EL STRAHOV tiene una fuerte seguridad, que os obligará a acabar con todos los guardias para escapar con vida.



47 PARA CRUZAR LA VERJA debéis colocar los bloques y llegar a la tubería. Pero no olvidéis desconectar antes el vapor.



48



49



50



51



NUEVA HABILIDAD

Más rápida que nunca



DE VUELTA EN EL LOUVRE, Lara ganará una nueva habilidad tras conseguir las mascaras antigas: el "sprint". Ahora Lara será mucho más veloz a la carrera: si pulsáis **R2** mientras corre, Lara comenzará a "esprintar" a toda velocidad. Podeis sacar mucho partido a esta técnica, ya que os permitirá escapar de grupos de enemigos si os veis en apuros, llegar a vuestro objetivo a tiempo en pruebas cronometradas, o saltar mucho más lejos que hasta ahora. Durante el "sprint" podéis girar y hasta frenar "en seco", pero no funciona al subir escaleras.

El Strahov

Uno de los contenedores esconde un **medikit**: ¡a por él! Dirigíos hacia las puertas azules y prestad atención al movimiento del imán. A continuación, subid al contenedor que hay al fondo a la derecha, y saltad desde él al aparato de aire acondicionado y desde allí a la pasarela.

Lara prefiere pasar inadvertida, así que no bajéis y continuad por la pasarela. Cruzad al otro lado y subid la escalerilla. Tras la puerta hay otra **zona de almacenes, un puente, y un guardia** con ganas de marcha. Acabad con él, y subid por la escalerilla contigua. Activad la palanca que hay al lado, volved abajo, **matad a los guardias (46)** y seguid hasta el fondo, para dar con otra escalerilla. Seguid por el andamiaje hasta la pequeña caseta con una luz (que acabáis de activar con la palanca previa), activad el interruptor del interior y el imán se deshará de las molestas metralletas. Volved a la zona por la que entrasteis, bajad la escalera y salid por la puerta verde, a vuestra izquierda.

Ah, los puzzles de bloques, qué clásico de la saga... Tenéis que superar la verja de la derecha por medio de la tubería que cruza al otro lado. Matad a los perros para evitar futuros problemas, y a trabajar con los bloques: subid a la primera caja y **empujad la caja más cercana (47)** a la verja. Subid otro bloque más y tirad de la caja más alta hacia vosotros, acercándola a la verja tanto como podáis. Finalmente, **empujad la caja gris hacia la verja**. Ganaréis un "bonus" de fuerza y podréis subir ya a la tubería, ¡pero quietos! El vapor os mataría. Bajad de nuevo y buscad un bloque de dos cajas que está al fondo de la sala. Movedlos con vuestra nueva fuerza hacia la tubería que hay justo detrás, subid a ella y **activad la válvula (48)** que desconecta el vapor.

Por fin cruzada la verja, subid por la escalerilla de la izquierda y activad la palanca para que la enooooorme sierra corte la lápida con la inscripción. Si queréis dejar los conocimientos de Lara, subid sobre la losa... Subid al conducto de ventilación que cruza la sala y **moveos hasta poder descolgaros al hueco (49)** que ha cortado la sierra. Tras la brutal secuencia, avanzad por el conducto y descolgaos. Disparad cuanto antes sobre el guardia para conseguir su pase, y coged el **fusil** que hay en la estantería de la izquierda, justo antes de los láser. Dirigíos a la sala de control que hay a la derecha. Cuidado, porque nada más abrir la puerta aparece un soldado, y **hay dos más en la sala al fondo (50)**. Tras registrar las taquillas para coger munición, activad el interruptor del terminal. Las buenas noticias son que habéis desconectado la corriente (y con ella, buena parte de la seguridad). Las malas son que habéis liberado "algo" peligroso. Hora de cruzar los rayos... ¿y las minas? Buff, demasiado complicado... a no ser que disparéis sobre la **bombona roja (51)**, al lado del enorme rollo de cable, para que empiece a rodar y desactive todas las minas (tratar de cruzar pegados al rollo es mala idea, nolo hagáis) Los rayos los podéis cruzar con facilidad agachándoos bajo ellos. Seguid por la derecha y salid por la siguiente puerta.

Laboratorio Biológico

Bonito jardín ¿verdad? Y de momento, poco peligroso. Caminad hacia el fondo e interrogad al gordito junto a la fuente, en el centro.





52 **LIQUIDAD A LOS INSECTOS** (a todos) para poder subir a la pasarela. La escopeta es el arma perfecta para este trabajo.



53 **ESTA CAÑERIA ESCONDIDA** tras las enredaderas os lleva al cadáver de un guardia. Coged la tarjeta de acceso que hay junto a él.



54



55



56



57

Tras su charla sobre la Cábala, registrad los alrededores en busca de suministros (mirad tras las plantas) y activad el único grifo sin agua de la fuente, de los cuatro que hay. Al suroeste se abre un nuevo pasaje, que os lleva directamente a **más munición y a un interruptor.** Activadlo, id a la puerta norte que habéis abierto y pulsad el interruptor.

En la siguiente sala tiene lugar el **Ataque de los Bichos Asquerosos (52),** ¡ugh! Acabad con todos para moveros con libertad. Subid al corredor y colocaos en el saliente de tal modo que podáis agarrar la tubería cubierta de enredaderas. Llegad por ella hasta el andamiaje y activad dos válvulas, una al sur y otra al norte. Se abrirá un hueco en una de las probetas: bajad con cuidado por la escalera rota y dejaos caer sin más por el hueco.

Tened cuidado al deslizaros, ya que debéis saltar a la escalera antes de caer al agua: conduce a un medikit. Salid por la puerta y subid las escaleras: ¡estáis en el **Bio Domo!** Acabad con el guardia e id al extremo derecho. En la esquina izquierda hay varias enredaderas: **usadlas para subir (53)** hasta un saliente, que os lleva directamente a un interruptor. Al activarlo, una plataforma se moverá al otro extremo. Más adelante vais a adorar esa plataforma, creednos. Volved abajo. Subid a la plataforma del medio, saltad por la izquierda sobre la plataforma rota y llegad al otro extremo. ¿Veis esa tubería? Para llegar a ella debéis pegaros a la pared y **caminar por el borde de la cornisa (54).** Pero antes, desconectad el vapor: detrás de vosotros hay una gran tubería horizontal que os conduce hasta la **válvula del gas**.

Con el gas desconectado, subid por la tubería y usad las enredaderas para llegar hasta la bendita plataforma que antes habéis activado (de no ser por ella, jamás lo conseguiríais). Subid la escalerilla, activad el interruptor y volved abajo. Usad las plataformas para llegar a otra tubería vertical, y después unas enredaderas y una escalera que lleva a un **botón amarillo**. Pulsadlo y se abrirá la salida. Podéis arriesgaros y saltar al agua, pero cuidado con el bicharraco que nada en ella.

Hum, la salida está cerca... pero esa planta mutante tiene la feliz idea de cerraros el paso. ¡Algo habrá que hacer! Poned rumbo a la zona de los arcos, junto a las escaleras. Hay una palanca principal que activa el vapor con el que vais a matar a la planta, y un grupo de válvulas que lo regulan. Para que funcione hay que activar las válvulas precisas... ¿cuáles? **Fijaos en los dibujos de la izquierda (55),** en concreto en el tachado: según él, **las válvulas a mover son la 1, 2 y 4.** ¡Perfecto! Ya podéis salir.

Cabezas altas aventureros, esta zona contiene revelaciones y peligros. Fijaos en el "travelling" inicial que muestra los distintos atrios. Debéis conseguir las tarjetas de acceso de cada guardia, y usarlas para activar los cerrojos de la sala que encontraréis al fondo a la derecha, y que lleva a la salida. Pero no adelantemos acontecimientos... Acabad con el primer guardia y coged su pase. Después, usad la plataforma de la izquierda y las escaleras para llegar al tercer nivel. A continuación, **saltad sobre las plataformas (56)** (con saltos pequeños, pulsando **L2**), hasta llegar a una plataforma central. Coged impulso y saltad hasta la plataforma circular. **Liquidad al guardia de esta zona (57)** y coged su... ¿su nada? Bueno, seguro que habrá más suerte con el próximo vigilante.

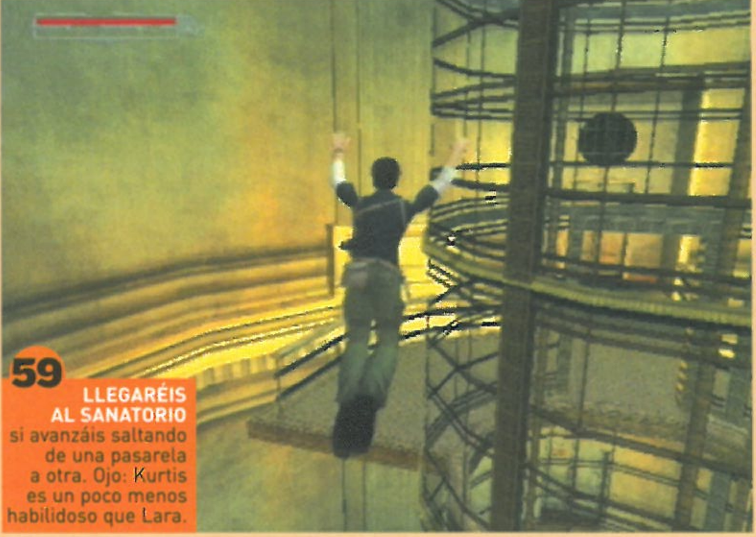
SALTOS Y CAÍDAS

¡Salta, salta, salta sin parar!



LOS SALTOS SE VUELVEN CASI IMPOSIBLES en la parte final del juego: hay abismos insondables, puentes que son inalcanzables... Que no cunda el pánico. Ahora Lara puede "esprintar", lo que le permite alcanzar un gran impulso y saltar mucho más lejos... aunque siempre teniendo en cuenta dónde vais a aterrizar, así que "apuntad" antes. Los saltos precisos también son problemáticos: para cubrir distancias cortas, mantened pulsado **L1** al saltar y soltadlo al instante cuando necesitéis escapar de esa plataforma. Y el mejor consejo: estudiad el escenario antes de saltar.


58 LA SALIDA DEL LABORATORIO sólo puede abrirse si lográis los tres pases, en manos de dos guardias y... ¡un cadaver!


59 LLEGARÉIS AL SANATORIO si avanzáis saltando de una pasarela a otra. Ojo: Kurtis es un poco menos habilidoso que Lara.


60


61


62


63

UN NUEVO ALIADO



Pero ¿quién es Kurtis Trent?



KURTIS TRENT: maleducado, tocón, misterioso... Parece que su objetivo es vengarse de Eckhardt por el asesinato de su padre, aunque resulta poco creíble.. Este personaje cuenta con un par de trucos en la manga, como unos peculiares mentales, que le permiten abrir puertas o adivinar códigos, o su "frisbee" modificado, un chakram con cuchillas que puede arrojar a los enemigos. Pero no os ilusioneis: tanto los poderes como su arma especial los usa Kurtis por su cuenta, sin que podáis controlarlos en ningún momento. Una pena...

Seguid hacia la izquierda, y Lara os informará de que no puede llegar al otro extremo. Para remediarlo, cruzad el puente contiguo a la carrera y agarraos al borde. Regresad ahora que sois más fuertes a la plataforma circular, y podréis llegar al otro lado del puente derruido.

Recorred el pasillo y usad la tubería (está tapada con enredaderas) para subir a la pasarela superior. Tras la secuencia, coged el pase del cadáver. Tenéis que bajar ahora al segundo piso: usad el puente derruido y descolgaros desde la zona circular. Liquidad al último guardia, coged su pase y, con los tres en vuestro poder, **abrid la puerta de los tres cierres (58).** Cruzad el pequeño puente, entrad en la cámara de aislamiento y pulsad el interruptor. Ahora, entrad en la cámara izquierda y... vaya, pero si es "Don Pulpo". Ahora habéis tomado control de Kurtis para conectar de nuevo la corriente. ¡Adelante!

Sanatorio

A ver qué tal se las maneja el "pollo pera" este del Kurtis. Bajad al nivel inferior, coged la munición y saltad a la plataforma de la escalera. Bajad e id a la izquierda, **para saltar a la siguiente plataforma (59).** Bajad tres niveles más, abrid la trampilla, **salid del ascensor** y dirigíos a la izquierda, para bajar después por las escalerillas. Saltad al borde de enfrente y salid por la puerta, tras la que os espera **una momia psicótica. Acabad con ella (60)** y con su compañera, id a la derecha y hablad con el prisionero. Ahora que sois más sabios, salid por la puerta contigua y anotad el **código que Kurtis descubre: 06289.**

Avanzad disparando a toda momia que se mueva, hasta llegar a unas puertas blancas. Allí os esperan tres momias más, un corredor y las siguientes puertas blancas. **En este laboratorio (61)** podéis recoger algo de munición y un pase junto al cadáver del científico. Salid por las puertas blancas, regresad a la sala principal y colocaos delante del portón de enfrente para **descubrir otro código junto a la puerta: 38471 (62).** A la derecha del todo, en la parte trasera, hay una puerta donde podéis usar el pase del científico. Subid las escaleras.

Seguid hacia adelante e introducid el código en la siguiente puerta para abrir el portón de la sala principal. Dicha puerta os lleva a otro laboratorio, donde Kurtis tendrá otra de sus visiones, ¡justo antes de que le ataquen! Id al fondo y salid a otra sala, donde un conducto de ventilación os espera a la derecha de las puertas. Entrad en él retirando la rendija y recorredlo hasta llegar al tercer laboratorio. Junto a una papelera hay otro conducto de ventilación al que debéis entrar. Y Mientras, el Proto Nephilim dándose un festín... Bajad a la sala y disparad a los tanques de gas al lado de la hélice. Subid por medio de la escalerilla a la plataforma y desactivad el ventilador. Pasad por el hueco que hay a su izquierda, salid a un pasillo y cruzad las puertas a la derecha. Vaya, parece que el amigo Kurtis no lo hace del todo mal...

Área de Contención

Comienzan los problemas. Id hacia la puerta de la derecha (la del arco, no la verde), y continuad hasta llegar a **un laboratorio de pruebas (63)** (atención a la momia), a través de cuya ventana Kurtis **averigua otro código: 17068.** Regresad a la puerta verde, usad el código y





64 **LA CELDA** del Proto-Nephilim permite llegar a la sala donde está el generador. Allí debéis reconectar la corriente.



65 **VUESTRO ENEMIGO** es el Proto-Nephilim, una bestia con muy mala pinta, pero que caerá con un par de disparos.



66



67



68



69

volved a la celda previa, donde encontraréis un soldado que esconde un pase y munición. Acabad con la momia que pasa por allí, salid e id hacia la izquierda. Más adelante os esperan dos momias, ¡con garras! Continuad por la derecha, cruzad el laboratorio y seguid por izquierda hasta el pasillo. Llegaréis a unas escalinatas circulares y tenéis que seguir hasta llegar a la sala de contención del monstruo. Corred hacia la escalerilla de la derecha, subid a la jaula y usad la cornisa para llegar al conducto de ventilación de la derecha. Seguid el conducto hasta llegar a otra escalerilla, por la que debéis subir para coger un pase más. Continuad avanzando por el pasillo por la izquierda, y usad el pase. ¡Que viene el Proto, daos prisa!

Demasiado tarde, ya está aquí. Y es MUY duro de roer. Disparadle sin parar mientras os movéis hacia atrás. Necesitaréis al menos 6 ó 7 cartuchos para liquidarlo, pero al menos tenéis suministros esparcidos por la sala. **Cuando caiga, acercaos a él, pulsad ▲ y Kurtis usará su chakram para rematarlo.** ¿Y por qué no se te ocurrió antes, Kurtis, majo? Activad el interruptor de la corriente y contemplad cómo Lara cambia las tornas con Kurtis. En lugar de liarse a golpes (o simplemente "liarse", ejem), estos dos aventureros deciden unir fuerzas.

Laboratorio Acuático

Es de nuevo el turno de la señorita Croft. Bajad por las escaleras de la izquierda y reptad agachados hacia la izquierda. Cruzad el pequeño conducto y llegad hasta una válvula que activa el vapor, un excelente medio para pasar inadvertidos ante las torretas. **Subid por la tubería que hay detrás de una de las torretas,** cruzad la cornisa y seguid por el pasillo hasta el interruptor de la cámara de seguridad: fijaos en la señal que apunta hacia la derecha, y en la luz parpadeante.

Entrad en la habitación, caminando hasta la mitad y saltad justo entre las torretas. Cuando empiecen a disparar, sacad vuestra pistola y disparad a la luz parpadeante, para que las cajas inutilicen las torretas. Seguid por la puerta del fondo, subid la escalerilla y continuad hasta llegar a unas puertas dobles. Bajad por las escaleras de la izquierda y, al llegar a la señal verde, seguid por la izquierda. Seguid avanzando hasta que podáis saltar al agua, y no os preocupéis por la bestia acuática, la verja la mantiene a raya. **Nadad hacia la abertura y activad la palanca (68).** Tras activarla, dad la vuelta e id hacia las escaleras. Cruzad la puerta con marcas amarillas y salid del agua. Coged el medikit y, tras cruzar el pasillo, regresaréis al punto de partida de la sala acuática.

Corred hacia la parte opuesta del corredor, **pulsad el botón amarillo** y seguid por la izquierda. Continuad por la derecha y activad otro interruptor, para después entrar en el ascensor. Activadlo y salid. Avanzad y bajad hasta llegar a una palanca, que reactivará todos los controles. Volved a bajar en el ascensor. Id por la derecha, subid las escaleras y **moved el contenedor (69)** de esta sala hacia el pequeño cuadrado azul. Ahora, fijaos en los interruptores amarillos a cada lado: pulsad uno y el contenedor bajará. Empujadlo tanto como podáis al interior, pulsad el otro interruptor y, cuando caiga la comida en su interior, volved a empujarlo a su posición original para colocarlo en la plataforma, tras pulsar el botón una última vez. **¡Y conseguid un "bonus" de paso!** ▶▶



TIEMPO LIMITADO
Pruebas cronometradas



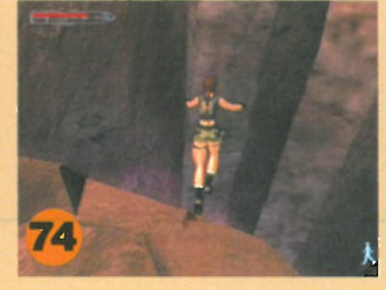
A VECES LARA TIENE QUE ENFRENTARSE a un enemigo realmente duro: ¡el tiempo! Hay ciertas pruebas con un plazo límite. Las más habituales son retos bajo el agua, donde debéis dar con la salida o el interruptor adecuado antes de que os ahoguéis. Otro tipo de retos son aquellos en los que, al abrir la puerta de salida, teneis que alcanzarla en un tiempo limitado. La mejor táctica es el ensayo y error: hacer un recorrido de prueba (con la partida salvada justo antes, por supuesto) para luego saber con exactitud el camino que debéis seguir.


70 USAD LA PLATAFORMA para que os lleve al otro extremo. Desde allí debéis sumergir el contenedor de comida en el agua.


71 BUSCAD LA TRAMPILLA inferior que activáis con la palanca nº 2, y bucead por ella para poder llegar hasta la Cripta.


72


73


74


75

JEFE FINAL

Boaz: ¿enemigo invencible?



AVISO PARA NAVEGANTES: es muy probable que os quedéis atascados si no seguís este procedimiento: después de dispararle a la cabeza, situaos en un lateral y disparad sobre su costado, hasta que sus protuberancias se abran. Debéis destruir las cuatro, cambiando de blanco con el botón ■ y esquivando su ácido. Con un poco de paciencia destruiréis las cuatro. Cuando caiga, aparecerá Boaz-Insecto: disparadle en el aire hasta que caiga... ¿o no? Buena suerte Kurtis, ¡y la próxima vez usa el chakram desde el principio, tío lelo!

Regresad al primer nivel y acceded a la sala de control de la izquierda a través de la escalerilla. Usad las cámaras para tomar nota de los **bloques de piedra 1 y 2**. Salid por la derecha hasta llegar a una tubería, que os llevará a otra plataforma. Pulsad el botón y **subid a la plataforma colgante (70).** Cruzad la puerta y presionad el interruptor de la izquierda, para que el contenedor con la comida baje al agua.

Volved por el pasillo y entrad a la sala de la izquierda. Pulsad el **botón amarillo** y disponeos a disparar sobre un guardia. A derecha e izquierda veréis unos pequeños paneles de control, y una bestia en ciernes justo enfrente. Salid por "patas" y corred por el pasillo de la derecha. Al fondo hay una sala con un interruptor que, cómo no, debéis activar. Ahora, sumergíos en el agua y **activad la palanca nº 1.** Volved a la superficie, subid la escalerilla y zambullíos de nuevo por el otro extremo, para entrar por la abertura nº 2. Lara se nos pone coqueta y cambia de "look". Buscad la **palanca nº 2 bajo la piedra**, y nadad de vuelta a la sala principal. **Hay una nueva salida accesible (71),** por la que debéis avanzar buceando. Sería conveniente que tomaseis aire antes de hacerlo, no sea que os dé un "pasmo" por el camino...

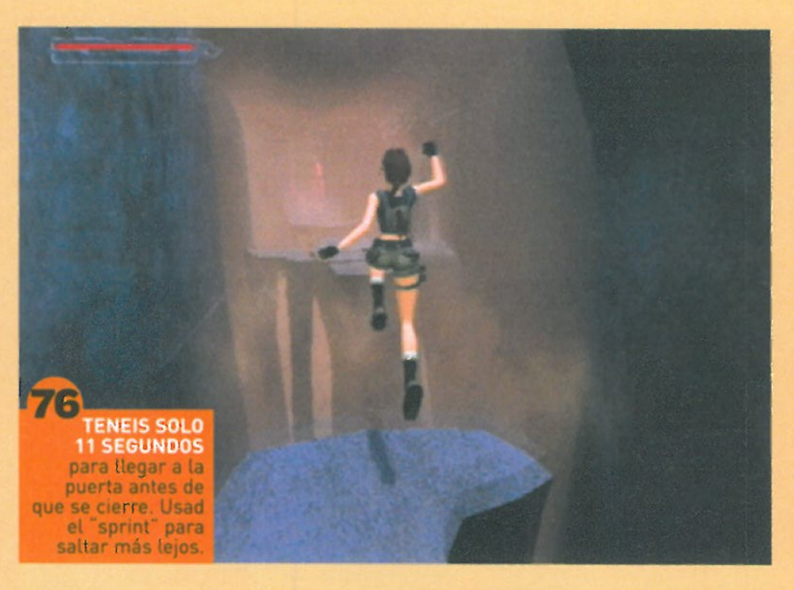
Cripta de los Trofeos

Aguantad la respiración y seguid por la izquierda, con cuidado de no convertiros en pinchos morunos con las estacas. En el cruce de caminos, seguid hacia arriba y tomad aire. Seguid hacia la zona verde, luego hacia la izquierda dos veces más, y otra intersección. Recuperad aliento de nuevo, seguid de frente y continuad por el agujero de la izquierda. Continuad hasta una nueva intersección y seguid de frente.

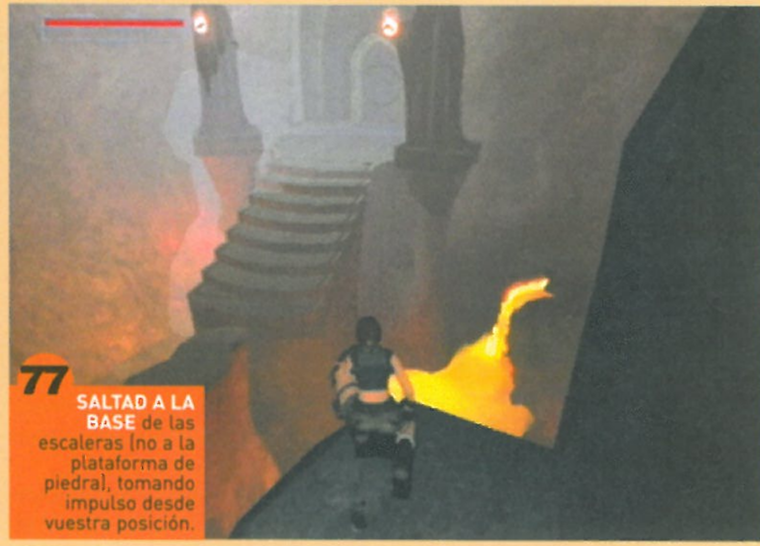
Tras atravesar el murete, nadad de frente hasta dar con **una sección del muro algo distinta: pateadla y continuad (72).** Tomad aire un poco más arriba, repasad vuestro cuadernillo y tomad nota del consejo sobre las estatuas. Salid de la abertura y nadad hacia abajo, donde encontraréis una placa con esta inscripción: **"Fratribus collates ianuate patent".** Prestad también atención a las estatuas. Buscad aquellas cuyos nombres empiecen por L y V (las letras que hay sobre **las estatuas que cruzan espadas (73),** esto es, los "fratibus" o hermanos de la inscripción), y tirad de las cadenas. Tras la secuencia, nadad hacia arriba. Nuestra Lara vuelve a cambiarse. Seguid el sendero en la caverna hasta llegar a la roca, y activad la palanca que hay a la derecha. **Cuidado con las plataformas (74):** algunas desaparecen. Saltad hasta la tercera, seguid a través de la caverna, y cuidado con los caballeros que aparecen. Si queréis ser más fuertes, tomad un buen desayuno y activad la cadena que veréis justo al lado del tapiz.

Activad ahora la cadena que hay en la sala, a la izquierda, hasta que **mováis del todo el tapiz (75).**

Saltad a la nueva sección del muro, llegad a la plataforma de madera, y subid por el andamiaje hasta que una secuencia muestrE cómo se desplaza una estantería. Regresad a la plataforma previa y bajad a por vuestro premio: **¡la Pintura Obscura!** Cogedla y salid por la chimenea, que lleva de nuevo al agua (¿una chimenea que lleva a una piscina? Menudo arquitecto...). Seguid el conducto y os reuniréis con Eckhardt, que ha atrapado a Kurtis. El tío decide hacerse el héroe a última hora, y ayuda a Lara a escapar.



76 **TENEIS SOLO 11 SEGUNDOS** para llegar a la puerta antes de que se cierre. Usad el "sprint" para saltar más lejos.



77 **SALTAD A LA BASE** de las escaleras (no a la plataforma de piedra), tomando impulso desde vuestra posición.



78



79



80

81

Su objetivo: matar a Boaz. Os conviene tomar buena nota de las indicaciones del cuadro o fracasaréis.

El Dominio Perdido

Avanzad por la derecha y deslizaros hasta llegar a la zona central. Saltad hasta la plataforma y saltad una vez más hasta la palanca. Tras activarla y conseguir un "bonus", saltad al pasadizo de madera de la izquierda. Continuad hacia la izquierda y preparaos para una prueba cronometrada: tenéis exactamente once segundos para llegar al otro lado. **Activad la palanca, saltad a la plataforma de enfrente "esprintando" (76)**, teniendo mucho cuidado de caer SOBRE la plataforma, y no agarraros a su borde, porque entonces perdéis unos preciosos segundos con ese retraso.

Saltad a la plataforma inferior, luego a la izquierda y subid por la escalerilla. **Cruzad el puente derruido,** y desde allí a la pequeña plataforma de madera sobre vosotros, a la derecha. Más arriba hay una palanca que apaga las llamas sobre las estatuas de la puerta. Bajad a la plataforma de piedra, **saltad a la base de las escaleras (77)** y subid para cruzar las puertas que tienen el emblema. ¡Ánimo, que ya os queda muy poco!

Laboratorio de Eckhardt

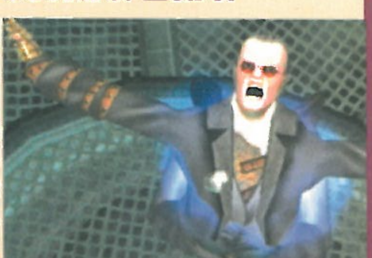
Saltad sobre la plataforma de piedra a la izquierda mientras os deslizáis. Evitar las estacas saltando y seguid por el corredor hasta el laboratorio de Eckhardt. A la izquierda de la entrada **hay una palanca (78)** que eleva una plataforma a la izquierda. Subid por las escaleras y **buscad un medikit**, además de un vial de oxígeno sobre una mesa.

Subid al tercer nivel y **colocad el vial (79).** Volved a la escalerilla inicial, colocad a Lara de frente a la escalera y de espaldas a la jaula, y saltad hacia atrás para **entrar en la jaula (80).** Bajad y coged el segundo vial, éste con hidrógeno. Subid a la jaula mientras se mueve, id hacia el muro con la apertura y coged el tercer vial, con sal purificada. Salid, **sumergíos en el agua (81)** y avanzad hasta una caverna. Dentro os espera el "amigo" Eckhardt. HC

EL ENFRENTAMIENTO FINAL DEL JUEGO

Eckhardt y Karel contra Lara









ASÍ QUE ÉSTE ES EL TÍO que ha estado fastidiando a Lara ¿eh? Se cree muy chulo atrapándoos en un círculo de electricidad y lanzando rayos de fuego y luz, pero podéis esquivarlos con saltos laterales. A continuación, esquivad a sus réplicas y dejad que se fundan con Eckhardt. Cuando dejen de surgir rayos, acercaos y patead su trasero con un Fragmento de Periapt. Repetid el procedimiento dos veces más. Tras la sorpresa de Karel, esquivad sus rayos y coged el guante de Eckhardt. Activad ahora el interruptor del pilar: descenderán unas escaleras para que subáis al piso superio. Id a la izquierda y buscad a la derecha la plataforma que lleva al Durmiente, para despertarlo con el poder del guante y acabar con Karel. ¡Enhoruabuena, aventureros!

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



En cuanto acabe de contestar a todas vuestras cartas me pienso apuntar a un gimnasio. Vamos, que no quiero que me pase lo mismo que a este amigo mío, que se tira todo el santo día jugando a la consola. ¡El pobrecito se ha quedado encajado!

Impaciente por los lanzamientos

¡Hola Yen! Soy un poseedor de una flamante PS2 y esta es la primera vez que te escribo, ya que resuelves mis dudas antes que nadie. ¡Prepárate!

¿Qué sabes del juego basado en la serie "CSI"? ¿Cuándo saldrá? ¿Cuánto costará?

Vaya, vaya, otro aficionado a la serie de Grissom. Pues te alegrará saber que está previsto para después del verano, saldrá para PS2, GC y Xbox, y estará formado por 5 casos que te tendrán investigando una buena temporadita. En cuanto a su precio, me imagino que será el "estándar".

¿Y qué sabes de «True Crime: Streets of L.A.»?

Pues que va a ser un buen rival para «GTA» y «The Getaway», porque mezclará fases a pie con otras de conducción, y estará ambientado en la ciudad de Los Ángeles. Va a estar listo en septiembre, y la verdad es que tiene una pinta estupenda.



«TRUE CRIME» es uno de los juegos más esperados del momento, y con razón. Nosotros pudimos probarlo hace un par de meses y además de parecernos muy divertido, el realismo con el que se está recreando Los Ángeles es increíble.

¿Os ha dicho algo Sony sobre la expansión para «The Getaway»? ¿Serán los mismos personajes? ¿Y la trama y la duración?

Pues claro que me ha dicho algo. Nos ha soplado que la expansión constará de 12 misiones protagonizadas por Mark Hammond, el "mafioso" reconvertido de la primera parte, y que estará lista estas Navidades. ¿No te parece bastante?, pues tranquilo, porque también me he enterado que están preparando una segunda parte, aunque habrá que esperar un par de añitos para que podamos disfrutarla.

Respecto a «Mafia», ¿se ha cancelado la conversión a PS2?

En absoluto, la única versión que se ha cancelado es la de GameCube, mientras que la de PS2 y la de Xbox estarán a la venta este otoño, así que tranquilo.

¿Va a salir un juego titulado «Matrix Online»? ¿Para cuándo?

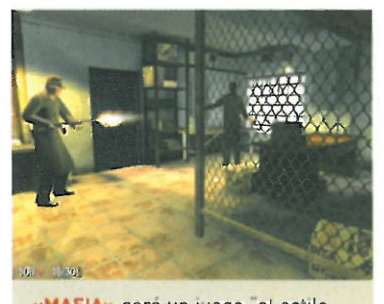
La buena noticia es que va a ser un juego de rol online con un pinta muy buena. La mala, es que sólo saldrá en PC. Eso sí, no pierdas la esperanza, chaval.

¿Sabes algo sobre el juego «A todo gas»?

¿Acaso el Papa no va a misa? Será un juego de carreras desarrollado por los responsables de «Tokio Xtreme Racing» que nos permitirá modificar nuestros vehículos para alcanzar velocidades de vértigo. Eso sí, hasta finales de este año o principios del que viene, nada de carreritas.

¿Saldrá el juego oficial de «Muere Otro Día»?

Pues no hay ningún juego pla-



«MAFIA» será un juego "al estilo «GTA»", que combinará fases de acción con otras de conducción. En el E3 pudimos echarle un vistazo y la verdad es que nos encantaron su historia y su apartado gráfico.

¿La pregunta del mes?

¿Cómo podemos jugar online?

¿Qué puedo hacer para jugar online con mi PlayStation 2 utilizando un módem USB?

La opción más lógica para jugar online es utilizar un módem Router, ya que la conexión es tan sencilla como "enchufar" a la consola el cable que sale del módem. Pero si en vez de módem Router tenéis un módem USB, no desesperéis porque aún hay solución. La idea es crear una especie de red local entre vuestras consolas y el ordenador. Para ello necesitáis tener una tarjeta Ethernet en el "ordenata" y conectar ahí vuestra consola. Después debéis configurar la consola y el ordenador para que funcionen como red local usando los asistentes de Windows... o preguntando a algún entendido en el tema. Otra solución consiste en colocar un router entre las consolas y el ordenador y configurarlo todo como red local. Eso sí, en estos dos últimos casos, para jugar online tendréis que tener el ordenador encendido. ¿Ha quedado claro?

Adrián Romano Toledo (e-mail)

neado con ese nombre, aunque en el E3 se presentó «007 Everything or Nothing», también protagonizado por James Bond, que te hemos mostrado este mes.

■ **¿Qué habéis visto en el E3 sobre «Rise To Honor» y «Head Hunter: Redemption»?**

La verdad es que sobre estos dos títulos sólo se mostraron sendos vídeos, pero aún así te cuento: el primero será un juego de acción realmente espectacular, inspirado en las películas del famoso actor de artes marciales Jet Li, y el segundo, que estará listo para PS2 y Xbox a finales de año, mantendrá la misma mezcla de acción y espionaje que triunfó en PS2 y Dreamcast.

■ **¿Qué tal está el juego oficial de la película "Daredevil"?**

Pues todavía no he podido probarlo, pero si te gustó la peli tanto como a mí, da por seguro que el juego no te va a decepcionar.

Fco. José Expósito (Bilbao)

A solas con su Xbox

Hola Yen, me llamo Juan, tengo 21 años y llevo "jugándomelo" todo desde los tiempos de mi NES, pero ahora tengo algunas dudillas. A ver que me cuentas...

■ **Si «Resident Evil» es exclusivo de GameCube, ¿cómo es que «RE: Outbreak» saldrá en PS2? ¿También saldrá en Xbox?**

Lo que es exclusivo es el grupo de programación que dirige Mikami, pero como «Outbreak» está siendo desarrollado por otro grupo, puede salir en PS2. Eso sí, en Xbox nada de nada.

■ **¿Te puedes aventurar y decirme los próximos Survival Horror para Xbox, confirmados o no?**

Sí, puedo. Siguiente pregunta. Es broma, pues seguro que «The Suffering» no te va a decepcionar, y «Dino Crisis 3», aunque será más bien acción, también promete. ¿Quieres que me aventure aún más?, pues seguramente también saldrán «Project Zero 2» y «Silent Hill 3» en Xbox.

■ **En la Hobby nº 140 incluís "Las Dos Torres" como juego de lucha en Xbox, ¿estáis seguros?**

Habíamos "abierto la mano" por aquello de la cantidad de peleas que hay en el juego, pero en vista de que a vosotros os "canta", hemos decidido retirarlo de esa lista. Gracias por el apunte.

■ **Un juego de lucha, ¿«Tao Feng» o «Mortal Kombat»?**

Claramente «Mortal Kombat», aunque si esperas un poco, pronto podrás disfrutar de «Soul Calibur II» y «DOA Online».

■ **El nuevo «Wolfenstein» (me lo pasé en PC), ¿es un remake o tiene diferente argumento?**

Es una conversión de PC, aunque tiene una fase más, bastante larga por cierto, que transcurre en Egipto. Por lo demás es exactamente igual, así que tú verás.

■ **¿Qué diferencias técnicas hay entre Xbox, PS2 y GameCube?**

Como siempre os digo, lo que importa no son los datos técnicos, sino los juegos. Aunque como muchos preguntáis lo mismo os diré que, si hablamos de números, la más potente es Xbox, GameCube va segunda en la lista, y PS2 a la cola. ¿Qué significa esto?, absolutamente nada, porque luego ves juegos como «Silent Hill 3» y te quedas pasmado.

Juan Fco. Martínez (Córdoba)

« LA EXPANSIÓN DE «THE GETWAY» CONSTARÁ DE 12 MISIONES PROTAGONIZADAS POR MARK HAMMOND, Y SALDRÁ EN NAVIDADES »


«THE SUFFERING» será un nuevo Survival Horror para Xbox, en el que tendremos que ayudar a un preso a escapar de una cárcel tomada por demonios del más allá. Como veis, no estará pensado para los niños.

Preocupado por internet

@ Hola Yen, soy Robert, de 14 años y tengo una GameCube y una PS2. Me gustaría hacerte unas preguntas:

■ **¿Qué juegos online van a salir para GameCube? ¿Se puede navegar por internet con ella?**

Uy, uy, uy, GameCube y el juego online no se llevan muy bien, y por ahora sólo se conocen los nombres de «Ghouls'N Ghosts Online» y «PSO III: C.A.R.D. Revolution». En cuanto a navegar por internet, GameCube no dispone de esta opción, porque es una consola pensada sólo para jugar. Vamos, que si queréis mandarme vuestras fotos por e-mail vais a tener que usar el "ordenata" de vuestro padre.

■ **¿Sabes si «Final Fantasy XI» va a salir en Europa? Si es así, ¿habrá que pagar algún coste adicional para jugar en la red?**

En principio, va a llegar a durante la primavera del año que viene y para jugar vamos a necesitar el juego, está claro, una conexión a internet... y pagar una cuota mensual, aunque todavía no sé cuántas pelas pedirán.

■ **¿Hay alguna compañía que pre-**



No queremos más fondos "pegatina"

JM (email)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Me parece una verguenza que Capcom, siendo una gran compañía, haya sido capaz de sacar una "chufa" como «Resident Evil 2». Voy a la tienda, compro el juego y cuando llego a casa, para mi sorpresa, veo que es la misma version de PSone y no la de DC, que al menos tenía un pase. Los fondos "pegatina" aparecen sucios en algunas zonas, como si tuvieran óxido o suciedad, hay tiempos de carga al abrir las puertas, los textos vienen en una letra ilegible. Eso sí, las armas de los personajes no se comen las paredes, cosa que SÍ ocurre en «RE1» y «RE0», cuando a estas alturas el fallo debería estar arreglado. Y eso sin mencionar los fallos en la historia y en los vídeos (cuando te pasas el juego y cambias de traje a los "protas", en las secuencias de video vuelven a aparecer con los trajes del principio). Vamos, que juegos como éstos nos hacen pensar si seguimos comprando juegos de Capcom o no, y más cuando «RE 2 y 3» han salido a 45 euros, lo que me parece una estafa. Seguro que no ponéis este "emilio", ya que me meto con Capcom pero bueno...

Yen: Tú opinión es válida, pero ¿no crees que con lo buenos que son la ambientación, el sistema de juego y los puzzles estos fallos son perdonables?

Resolvemos tus dudas y nos hacemos eco de tus opiniones



Un reportaje que le supo a poco

Luis López Olmos (Murcia)

Siempre he creído en el hecho de que seríais los primeros en publicar la máxima información sobre algo... hasta hace dos meses. Me explico: soy un seguidor de la saga «Final Fantasy», y como todo fan deseo estar bien informado acerca de «FF X-2». Esperé ansioso vuestro reportaje del mes pasado, y cuando salió la revista y la abrí... ¿qué me encuentro?, ¡que todo sobre lo que hablabais en el reportaje, ya lo sabía desde hacía tiempo! Ante tal decepción, me compre otra revista y ¡zas!, reportaje (a 6 páginas también) con 41 fotos frente a las 17 que pusisteis y mucha más información sobre el juego, como por ejemplo, aclarar el rumor sobre si iba a ser plataformero (los saltos son automáticos como en «Final Fantasy VII»). No pretendo meterme en ningún momento con la revista, simplemente decir que os trabajéis un poco más los reportajes porque, que fuera a tener muy buenos gráficos, que iba a haber más libertad, que las "protas" se podrían cambiar de traje y que las batallas serán más dinámicas, ya lo sabíamos.

Yen: Agradezco tu crítica, pero te aseguro que todos los reportajes nos los curramos "a muerte". Lo que hicimos en este reportaje fue ofreceros nuestras sensaciones jugando las primeras horas con el juego recien traido de Japón. ¿Hizo eso la "otra" revista?



EL CARTEL DE «GHOULS N' GHOSTS ONLINE» es así de molón. Del juego, lo único que se ha visto es un vídeo en el que salían 4 Sir Arthurs controlados por personas, corriendo por un pueblo 3D.

« PS3 INCORPORARÁ UN PROCESADOR 1.000 VECES MÁS RÁPIDO QUE EL DE LA ACTUAL PS2, AUNQUE NO SALDRÁ HASTA EL 2005 »

tenda sacar algún juego online tipo «Burnout»?

Hombre, yo si quieres te digo la compañía, pero... ¿no preferirías conocer el juego? Bueno, por ahora están disponibles «Midtown Madness 3» para Xbox, y «Midnight Club II» para PS2 y Xbox. Y aunque no es el mismo estilo, «GT4» tendrá opción online. ¿Lo sabías, verdad?

¿Que juego me aconsejarías para empezar a jugar en la red?

Hombre, eso depende del género que te guste, porque como comprenderás no hay ningún juego que se llame "Tus Primeros Pasitos Online". Prueba con «SOCOM» para PS2 y «Phantasy Star Online» para GameCube.

¿Cuándo saldrán a la venta «Syphon Filter: The Omega Strain» y «Resident Evil Outbreak»?

Como decían en "El Milagro de P. Tinto", mucho se tienen que torcer las cosas para que «Syphon Filter» no salga en enero. Eso sí, la salida de «Resident Evil Outbreak» no está clara.

¿Qué sabes de PS3 o de GC2?

Como siempre pasa en estos casos, todo lo que se ha dicho hasta ahora sobre las nuevas consolas no pasa rumores. Pero aún así me voy a lanzar a la piscina y te voy a dar algunos datos. PS3 va a incorporar un microprocesador, llamado "The Cell", que estará formado por varios chips unidos entre sí y que será casi 1000 veces más rápido que el actual Emotion Engine de PS2. Según se comenta por ahí, estará lista en el 2005. Y en cuanto a GC2, lo único que se sabe es que va a ser la primera de las consolas de nueva generación en salir a la venta, para hacerse un buen hueco en el mercado. Eso sí, te vuelvo a avisar que esto no son más que rumores.

Y por último, ¿sabes si Square-Enix seguirá sacando «Final Fantasy» para PS3? ¿Y para GC2?

Hombre, es muy pronto para decirlo, pero seguro que sí.

Robert Serrat (Barcelona)



«SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN» va a ser el cuarto título en la saga, y el primero en salir para una consola de 128 bits. La gran novedad será su modo online, que nos permitirá formar equipos con otras 3 personas. ¿A que mola?

Loco por el rol

Hola Yen! Me gusta mucho vuestra revista, y espero que podáis responderme mis preguntas, que son las siguientes:

¿«Final Fantasy XII» lo van a sacar para PC, o solo en PS2?

En principio sólo va a salir en PS2, aunque nunca se sabe.

¿Cuándo saldrán los juegos «Dark Chronicle» y «Final Fantasy: Crystal Chronicles»?

El lanzamiento de «Dark Chronicle» ha sido retrasado hasta septiembre, así que a esperar tocan. El de «Final Fantasy: Crystal Chronicles» estaba anunciado para finales de año, pero como también se ha retrasado en Japón, quizá eso afecte al lanzamiento en Europa.

¿Saldrá «Breath of Fire» de PS2 que anunciasteis hace mucho tiempo, o se ha cancelado?

Pues estás de suerte, porque no sólo no se ha cancelado, sino que la versión final estará en la calle en septiembre. ¿Nervioso?

¿Qué otros RPG interesantes y



«MORROWIND: GAME OF THE YEAR» será un pack formado por el juego original que pudimos disfrutar en Xbox, junto a dos expansiones que hasta ahora sólo han salido en PC. Si el juego ya era largo... ¡ahora será casi infinto!

« ENTRE LOS PRÓXIMOS JUEGOS DE ROL QUE VAN A PONERSE A LA VENTA, DESTACAN «TRUE FANTASY» Y «BALDUR'S GATE II» »

traducidos hay a la vista, además de los que ya te he dicho?

Pues además de todos los que mencionas en tu carta (que no son pocos), seguro que disfrutarás con «True Fantasy Live Online» y «Morrowind: Game Of The Year» y «Sudeki» para Xbox, «Final Fantasy X-2» para PS2 y «Baldur's Gate: Dark Alliance II» para ambas. Evidentemente, aún es muy pronto para saber si todos vendrán traducidos, pero es una lista de verdadero lujo.

■ **¿El juego de Xbox, «Fable», será realmente tan espectacular como aseguran?**

Si lo que quieres saber es si nos flipará gráficamente, seguro que sí, porque los escenarios serán enormes y en ellos se notará el paso del tiempo. Claro, que lo que cortará el bacalao en ese juego será ver cómo evoluciona nuestro personaje, para bien o para mal, según las decisiones que vayamos tomando.

■ **La última pregunta, que no tiene nada que ver, ¿actualmente qué compañía ha vendido más consolas, Microsoft o Nintendo?**

Pues hombre, las compañías no suelen revelar esos datos, aunque parece ser que últimamente Microsoft está colocando más consolas que Nintendo.

Albert Casals García (Barcelona)

Técnicamente, tiene sus dudas

Saludos Yen, te escribo desde un lejano reino llamado Pastrana, tengo una GameCube y algunas dudas que espero que tú, venerable Yen, respondas. Algunas son muy técnicas, así que si no sabes la respuesta no pasa nada.



«FABLE» está siendo desarrollado por Peter Molyneux (el mismo de «Black and White») y es uno de los proyectos más ambiciosos para Xbox. Su mayor atractivo (que no el único) será su desarrollo abierto.

¿Para qué sirve el "Tinglevisor" en «The Wind Waker»?

¡Pero cómo no va a saber algo vuestro amado pero nunca bien ponderado Yen! El Tinglevisor sólo funciona con el cable de conexión entre GameCube y GBA, y sirve para ver mapas de las mazmorras y para pedir ayuda a nuestro amigo Tingle.

■ **¿Cómo puedo conectar mi GameCube al PC? ¿Sería posible conectarla a través de la tarjeta de televisión, con el adaptador RF que se vende para la consola?**

Esa es una forma. Otra sería utilizar una VGA-Box para conectar la consola directamente a un monitor o usar una capturadora de vídeo con entrada RCA.

■ **Y teniendo en cuenta todo esto, ¿funcionaría el sonido envolvente de mi ordenador?**

Hombre, es complicado: si usas el adaptador RF, olvídate, porque el sonido y el vídeo deberían ir por separado y el adaptador junta ambas señales. Con la VGA-box o la capturadora de vídeo, dependería de tu sistema de sonido, según tenga un decodificador externo o no, de que las entradas admitan cables RCA...

■ **¿Para cuando «Driver 3»?**

Estará listo a mediados del año que viene, así que no empieces a comerte las uñas todavía porque la espera aún es larga. Eso sí, te aseguro que merecerá la pena.

vuestra OPINIÓN

¿Dónde queda la originalidad?

Jorge Arias García (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Ultimamente no paran de sacar secuelas, y yo me pregunto: ¿dónde está la originalidad? Sí, "aquello" que parece haber desaparecido y de lo que muy pocos desarrolladores echan mano. Para mí, el mejor en ese sentido es el gran Miyamoto. Algunos dicen que sus juegos son "para niños", pero eso lo dicen porque no salen para sus consolas o porque no saben apreciar el arte de verdad y se fijan sólo en el aspecto. Miyamoto ha creado las mejores sagas y juegos, como «Donkey Kong», «Mario», «Zelda», «Pikmin», «Metroid»,... aunque consigue hacer que parezcan únicos. Estoy de acuerdo con los remakes, pero solo de aquellos juegos que merecen la pena, como el primer «Metal Gear Solid», que supera a la segunda parte en historia, personajes, profundidad y diversión. Yo comprendo que las compañías no quieran arriesgarse al hacer juegos nuevos, pero ya es hora de ser valientes y coger al juego por los pixles.

Yen: Las compañías piensan que si un sistema de juego gusta, pueden repetirlo sin parar, pero como no le den al coco y se les ocurran nuevas ideas, al final los "jugones" terminaremos cansándonos.



VUESTRAS CARTAS

Resolvemos tus dudas y nos hacemos eco de tus opiniones



También hay violencia en los medios

Andrés Martínez (Zaragoza)

Resulta acongojante la desigualdad entre los videojuegos y el cine y la música. Sin ir más lejos, una tarde en el telediario de TVE hablaban sobre otra reforma en la clasificación de los juegos, en la que, aparte de la edad, querían mostrar si el juego incitaba a la violencia, el sexo o ¡al consumo de drogas! Y justo después, a una hora en la que cualquier niño podía estar viendo la tele, sacaban un video musical en el que la cantante salía medio en bolas incitando a la violencia y el sexo. Así, el padre que prohíbe jugar a su hijo con videojuegos "violentos", después no puede evitar que el niño vea esas mismas cosas en la televisión, con lo que las clasificaciones que ellos reclaman dejan de tener valor. Y es que, viendo la mentalidad que hay en este país, creo que tendrá que pasar mucho tiempo hasta que los videojuegos se consideren una afición "normal"... y eso que es la mejor de todas.

Yen: Tienes toda la razón: todos esos padres deberían exigir a las películas de cine, a los videos musicales y a la televisión en general, la misma clasificación por edades que piden para los videojuegos.





SI TENÉIS UNA VGA BOX podréis conectar vuestra consola a un monitor de PC y sacar partido a su resolución, que es mayor que la de las televisiones convencionales.

¿Aparecerá algún juego de estrategia o simulación aérea en GameCube a corto o largo plazo?

Pues hombre, la verdad es que has elegido dos géneros... Te diré que lo más parecido a estrategia que hay es «Pikmin 2» o «Animal Crossing», y en cuanto a simulación aérea, el único que hay es «Top Gun», pero no se ha anunciado ninguno más.

¿Capcom reeditará «Resident Evil 2 y 3» y «Code Verónica» para GameCube?

Los dos primeros ya están a la venta, y el otro saldrá este verano en Japón y está anunciado en EEUU. Falta ver si también lo sacarán en Europa. De todas formas, para ponerte los dientes largos, te diré que en Japón se ha puesto a la venta un pack con TODOS los «Resident Evil», desde el 0 hasta el «Code Verónica», a 19.800 yens, unos 157 euros.

¿Qué juego multijugador me recomiendas para GameCube?

Hombre, además de «Mario Party 4» que es muy divertido, a mí me encantan «Super Smash Brosh Melee» que es de lucha, y el genial «TimeSplitters 2», porque tiene un montón de modos de juego distintos y todos son muy divertidos.

¿Se divisa un nuevo «Pikmin» en el horizonte? ¿Y «Pokémon»?

De hecho, se divisan un montón de Pikmins, todos los que quepan en el mini-DVD de «Pikmin 2» que verá la luz este otoño. ¿Quieres saber algo más?, podremos controlar a dos personajes distintos, e incluirá un modo a dobles a pantalla partida. En cuanto a los "monstruos de bolsillo", se están desarrollando «Pokémon Colosseum» y «Pokémon Channel», aunque todavía no se vislumbra ninguno que recuerde a los de GBA.

> **« EN JAPÓN SE HA PUESTO A LA VENTA UN PACK CON TODOS LOS «RESIDENT EVIL» PARA GAMECUBE AL PRECIO DE 19.800 YENS (157 EUROS) »**

¿Qué pasó con «Meow Party»?

Ni más ni menos que lo que estás pensando: se canceló el proyecto y adiós muy buenas.

Sony sacará una nueva portátil, ¿piensa Nintendo sacar otra?, porque tecnológicamente PSP está a años luz de GBA.

Como siempre digo, lo que importa son los juegos y no los datos técnicos, y en ese aspecto GBA funciona perfectamente, así que ¿para qué sacar otra?

¿Qué compañía comercializa la portátil GP32 y qué juegos aparecerán? ¿Tiene futuro?

La única forma que hay de conseguirla en España es a través de internet. No obstante, tiene una pinta buenísima, y casi parece más un ordenador portátil que una consola. A ver si alguna tienda se lanza y empiezan a venderla también en las tiendas.

He visto que hay un juego de «Futurama», ¿qué sabes de él?

En este mismo número tienes el análisis completo, aunque si lo que quieres es saber mi opinión personal, te diré que me he partido de risa con el doblaje y con la cantidad de guiños que tiene.

Anónimo (Pastrana)



GP32 es una portátil desarrollada por la empresa coreana GamePark, que nos permite, además de lo evidente, ver vídeos, escuchar música en MP3, jugar a 4 bandas usando su puerto de infrarrojos...

Estrenando su PS2

¡¡Hola Yen!!, Tengo unas preguntas que hacerte, porque me compré la PS2 hace un mes (pack «MotoGP») y ya tengo mis dudas...

Empezaré por, ¿qué juego comprarme? Tengo tres en mente: «Dark Chronicle», «Shinobi» y «Project Zero». Me gustan los tres, ¿cuál debo comprarme?

Hombre, ante todo depende del género que prefieras, aunque yo quitaría de la lista «Shinobi», porque es bastante difícil y técnicamente no despunta. «Project Zero» es uno de los mejores juegos de terror que he visto en mucho tiempo, y el único fallo es que es un pelín corto, aunque te puedo asegurar que da miedo de verdad. «Dark Chronicle» todavía no ha salido, pero el sistema de juego va a ser muy molón y andará muy bien de duración. Si puedes tener los dos, no los dejes pasar, pero si tienes que elegir uno, yo personalmente, me quedaría con «Project Zero».

¿No hay ninguna posibilidad de que «Resident Evil 4» salga en PS2? Es que los playconsoleros NECESITAMOS tenerlo.

Me temo que eso no va a ser posible, aunque lo que he podido


«CRASH NITRO RACING» mantendrá el mismo sistema de juego de la anterior entrega, es decir, alocadas carreras de karts en las que saber conducir y tener buena puntería serán fundamentales para llegar los primeros.

trasos. En cuanto a «OutRun», acaban de publicarse las primeras imágenes del "2", aunque parece que saldrá para Xbox.

Ahora que las recopilaciones de clásicos se ponen de moda con juegos como «Sonic», «Contra» y otros que salieron en los años 80, ¿sacará Capcom recopilaciones? ¿Será posible algún día ver un «Final Fight», un «Captain Commando» o «Dungeon & Dragons» en un mismo DVD para PS2?

Pues, mira, me has caído bien, así que te voy a ser sincero: lo veo muy, muy difícil.

Tú que todo lo sabes, ¿sería PS2 capaz de igualar la calidad de cel-shading de «Zelda» de GC?

Hombre, por poder podría, pero quizá los tiempos de carga serían un poco más largos. Pero probar de «Resident Evil Outbreak», me ha gustado mucho, así que sin duda alguna va a ser una gran alternativa.

En junio salió «Clock Tower 3», ¿por qué el "3"? ¿Han hecho más partes en otras consolas?

Pues sí, hay dos partes, la primera que salió en SNES, en PSone y en WonderSwan (una portátil que no se vende en España) y la segunda entrega, que sólo salió en PSone.

¿Qué significa Cel-Shading?

Es una técnica que hace parecer a los juegos auténticos dibujos animados. Consiste en sustituir las texturas de los objetos y personajes por simples colores con unas cuantas sombras. El nombre viene de los "cels", que son las hojas sobre las que se pintan los dibujos animados en las películas y series.

Por cierto, ¿en el E3 no visteis nada de «Crash Nitro Racing»? Si lo visteis contadme que os pareció, porque «Crash Team Racing» es la caña jugando con mis colegas a 4 y también jugando solo.

Pues la verdad es que no se dijo nada, aunque te diré que va a salir en las 3 consolas "grandes" y que permitirá jugar hasta 8 jugadores conectando dos consolas.

Dionisio Cuenca Torrico (Córdoba)


«DARK CHRONICLE», el nuevo "Action RPG", o juego de rol con combates en tiempo real, para PS2 ha visto retrasada su salida un mes más, así que hasta septiembre no vamos a poder disfrutar de él.

« LA TÉCNICA CEL-SHADING CONSISTE EN SUSTITUIR LAS TEXTURAS DE LOS OBJETOS POR COLORES VIVOS CON UNAS CUANTAS SOMBRAS »


«OUTRUN 2» se está programando sobre la placa arcade Chihiro, que es compatible con Xbox. Esta es una de las primeras pantallas que ha publicado Sega... ¿a que mola?

Un jugador chapado a la antigua

Me llamo Jon y estoy curtido en esto de los videojuegos, pues llevo desde el 87 viciándome, aunque tengo algunas preguntillas.

¿Es cierto que AM7 (Overworks) ha retrasado los «Sega Ages» para PS2? Si estoy equivocado, dime, ¿cuándo vamos a ver un «Out Run»?

Hombre, está anunciado que saldrán en agosto en Japón y en principio no he oído nada de retrasos... como ya sabes, lo mejor del apartado gráfico de «The Wind Waker», es su espectacularidad y no su número de polígonos, así que PS2 no tendría ningún problema en igualarlos.

Soy un amante de los juegos de lucha 2D, ¿sabes si habrá alguna sorpresa aparte de «Guilty Gear X2»?

Una vez más, te voy a ser sincero, además de ese y el nuevo «SNK Vs Capcom: Chaos», pocos más se ven en el horizonte.

Jon Vicente Méndez (Leioa)

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

@ **¿EL NUEVO «ZELDA» SERÁ EN DIBUJOS ANIMADOS O CON BUENOS GRÁFICOS?**
Yen: No, hombre, van a ser a mil veces mejores, porque a los de «Zelda» no se les puede llamar ni siquiera gráficos.

✉ **MI NOMBRE ES NOÉ (COMO EL DEL ARCA).**
Yen: Hola Noé, mi nombre es Yen, como la moneda.

✉ **¿EL «DINO CRISIS 3» VA A ESTAR A LA ALTURA?**
Yen: Ya te digo que va a estar a la altura: ¡como que se va a desarrollar en una nave espacial!

@ **¿CÓMO SABÉIS LOS NOMBRES DE LOS GANADORES DE LOS CONCURSOS SI SÓLO SABÉIS SUS NÚMEROS?**
Yen: Llamamos al número ganador y empezamos a decir nombres al azar hasta que acertamos cómo se llama el sujeto.

@ **UNA SUGERENCIA SERÍA QUE INFORMASEIS DE TODO LO QUE OS PASEN SOBRE «MGS 3»**
Yen: Muchas gracias, lo anotaré junto a otras obviedades del tipo "enseñar pantallas de «GT 4»" y "no ocultar información de «Halo 2»".

@ **SI TE DIGO QUE ME GUSTAN LOS JUEGOS DE PLATAFORMAS, RPG Y LUCHA, ¿CUÁLES SON TUS FAVORITOS?**
Yen: Y si yo te digo eche, eche, eche... ¿Qué es lo que beben las vacas?



@ **AL FINAL DE «MGS 2», EL CORONEL EMPIEZA A DECIRME COSAS RARAS. ¿ESO ES NORMAL?**
Yen: Depende. Si habla como Chiquito de la Calzada, es que a tu PS2 le ha entrado algún virus. Si sólo balbucea, tranqui, que son cosas de Kojima.

MUCHO MÁS QUE





Daredevil

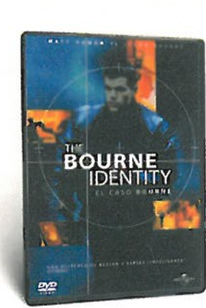
- Género **Acción**
- Protagonistas **Ben Affleck, Jennifer Garner y Colin Farrell**
- Director **Mark Steven Johnson**
- Precio **27 €** (4.492 ptas.)
- También en VHS: **15,95 €** (2.654 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★





ARGUMENTO: Matt Murdock no es un abogado normal. Aunque es ciego, ha desarrollado el resto de sus sentidos de forma sobrehumana, y ahora por las noches se convierte en el superhéroe DareDevil y lucha contra el mal.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, clips multiángulo, El hombre sin miedo, Movimiento por el espacio, Pruebas, Fotos, Trailers y Comentarios.



El Caso Bourne

- Género **Acción**
- Protagonistas **Matt Damon y Franka Potente**
- Director **Doug Liman**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Después de recibir dos balazos y casi morir, Jason Bourne ha perdido la memoria. Ahora se encuentra en medio de una complicada trama internacional, y recuperar su identidad es esencial para salvar la vida. Un ejército de sicarios le persigue... pero pronto descubrirá que él también sabe matar.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Final Alternativo, Escenas Inéditas y Ampliadas, El Origen de "The Bourne Identity", Trailers de varias películas.



El Planeta del Tesoro

- Género **Animación**
- Protagonistas **Jim, B.E.N. y Morfi**
- Director **John Musker**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



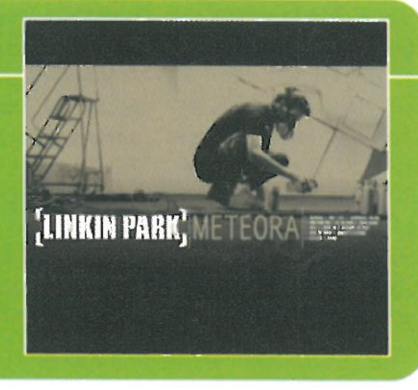
ARGUMENTO: Esta galáctica aventura de Disney nos cuenta la aventura del joven Jim Hawkins, un famoso surfista espacial que buscar un enorme tesoro con la ayuda de un enigmático mapa. Sus emocionantes y peligrosas peripecias son una nueva versión del famoso libro de piratas "La isla del tesoro", de Robert L. Stevenson.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Aventuras en el espacio intergaláctico, Comentarios, Escenas Eliminadas y Cómo se Hizo.

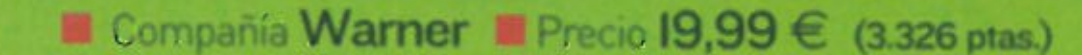


MÚSICA

Linkin Park

Este grupo rockero de moda, al que recordaréis por su participación en las bandas sonoras de "Matrix Reloaded" o "Daredevil" está pegando fuerte con "Meteora", su último disco. En él encontraréis los 13 temas más cañeros del momento, incluido "Somewhere I belong".





- Compañía **Warner** - Precio **19,99 €** (3.326 ptas.)



LIBROS

Hulk ¡Aplasta!

David Fraile, compañero nuestro de Play2Manía, es coautor de este libro sobre Hulk, que repasa su historia a través de los cómics, la serie de TV, los juegos y, por supuesto, cuenta todos los secretos de la película de moda.

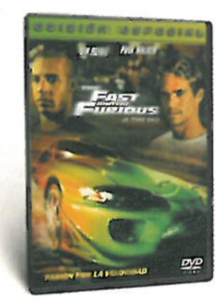
- Editorial **Dolmen** - Precio **14,95 €** (2.487 pta

VIDEOJUEGOS





A Todo Gas



- Género **Acción**
- Protagonistas **Paul Walker, Vin Diesel, Michelle Rodriguez...**
- Director **Rob Cohen**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)
- También en VHS: **15,95 €** (2.654 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Las calles de L.A. son el escenario de algunas de las carreras de coches más bestiales. En ellas, Toretto y su rival, Johnny Tran, verán llegar un nuevo y duro competidor al que tendrán que enfrentarse... sin saber que en realidad es un policía.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Escenas nunca vistas, Documentales, Avance de A Todo Gas 2, Metraje Exclusivo, Escenas Multiángulo, Trailer, DVD-ROM.

Ghost Ship



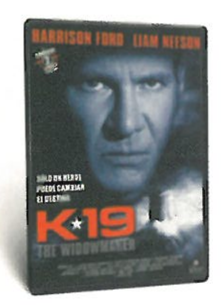
- Género **Terror**
- Protagonistas **Gabriel Byrne, Julianna Margulies, Ron Eldard...**
- Director **Steve Beck**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)
- También en VHS: **15,95 €** (2.654 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★☆☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Un grupo de marineros dedicados a ganarse la vida buscando barcos perdidos comienza la búsqueda del Antonio Graza, un crucero de lujo desaparecido hace 40 años. Pero al encontrarlo, se dan cuenta de que la nave no está vacía, sino que está habitada por algo que los hará pasar la peor experiencia de sus vidas.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Documental, Tour por el Barco, Efectos Visuales, Reportaje Cine Gore, Diseño, etc.

K-19

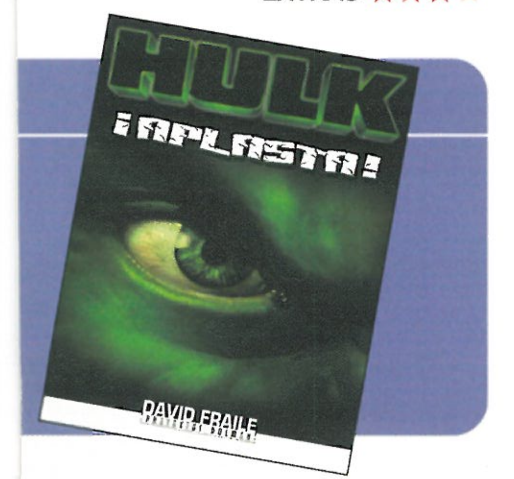


- Género **Bélico**
- Protagonistas **Harrisond Ford, Liam Neeson...**
- Director **Kathryn Bigelow**
- Precio **21,01 €** (3.495 ptas.)
- También en VHS: **15,95 €** (2.654 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆

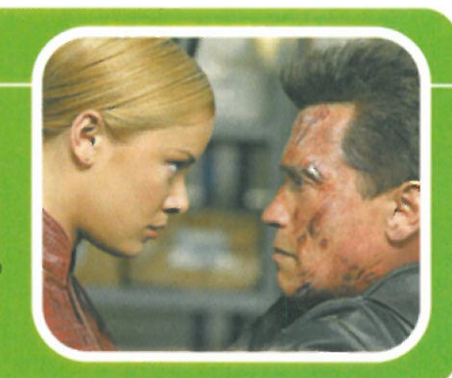


ARGUMENTO: A bordo del submarino ruso K-19, el capitán Mikhail Polenin es relevado de su puesto por los dirigentes soviéticos por considerarle demasiado lento, y en su lugar colocan a Alexei Vostrikov, un oficial de hierro que consigue superar los plazos impuestos. A las órdenes de Vostrikov, Polenin tendrá continuos enfrentamientos con él.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Cómo se Hizo, Entrevistas, Imágenes del Rodaje, Trailers, Postales, Dossier y Spots.



CINE

Terminator 3



Diez años después de la segunda peli, Schwazenegger volverá a viajar al pasado para proteger a John Connor y salvar a la humanidad de la extinción a manos de las máquinas. Esta vez, sin embargo, luchará con un nuevo Terminator femenino, el T-X, tan bello como letal.

- Productora **Warner** ■ Estreno **1 de agosto**

IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones





UNA RECOMPENSA POR LA CABEZA DE TERMINATOR

Seguro que cuando veáis "Terminator 3" en el cine vosotros también queréis tener una Terminatrix a tamaño real. De momento, ese modelo no está en venta, pero lo que sí os podemos enseñar es este busto a escala 1:1 que reproduce el verdadero aspecto del TX. Es una edición limitada, y está realizada en materiales cromados para darle un aspecto más terrorífico, pesa cerca de 7 Kg, e incluye una placa conmemorativa de la película.

Más información en: www.shideshowtoy.com
Precio: 499 € (83.026 ptas.)

LA CUCHARA NO EXISTE... PERO ESTE MORFEO SÍ ES REAL

Ya está en las tiendas este muñeco de Morfeo equipado tal y como aparece en la persecución de la autopista de "Matrix Reloaded". Incluye todos los accesorios: pistola, katana y, por supuesto, sus gafas de sol, y tiene una postura de lo más chula. Lo malo es que esta figura no está completamente articulada, aunque es un adorno de lo más espectacular. El resto de los personajes de "Matrix Reloaded" también irán apareciendo a lo largo de los próximos meses.

Lo encontrarás en: www.amazon.com
Precio: 11,99 € (1.995 ptas.)



EL MISMO COCHE QUE JAMES BOND

Además de las armas de alta tecnología y de las chicas, todos envidiamos al agente 007 por los espectaculares coches que se gasta. Afortunadamente, ya podemos hacernos con una réplica de todos los coches de sus películas a escala 1:18 y realizados con el máximo detalle, incluidos los lanzacohetes y las ametralladoras ocultas. Están realizados en metal, y su precio varía dependiendo del modelo que más nos guste.

Lo encontrarás en: www.kdmv.com
Precio: 29,95 € (4.983 ptas.)



UN SABLE DE LUZ CASI DE VERDAD

Si vosotros también sois de los que sueñan con convertirse en un caballero Jedi, ahora podéis acercaros un poquito más gracias a esta réplica de la espada láser de Anakin Skywalker. La espada está realizada en metal, e incluye un tubo de fibra rígido que se puede acoplar y que se ilumina cuando la conectamos. Además, reproduce los mismos sonidos de la peli. Ya sólo os falta aprender la Fuerza...

Lo encontrarás en: http://www.forbiddenplanet.com
Precio: 239 € (39.776 ptas.)

LOS BIKINIS DE «DEAD OR ALIVE X»

Seguro que más de una vez habéis pensado en lo que podríais hacer para que vuestra novia se pareciese a las espectaculares jugadoras de este juego de volley-playa. Bueno, pues ahora la podéis sorprender regalándola uno de estos bikinis, que son igualitos a los que lucen las bellezas del juego. Son caros, pero os lo agradecerá.

Lo encontrarás en: www.tecmoinc.com
Precio: 150 € (24.958 ptas.)

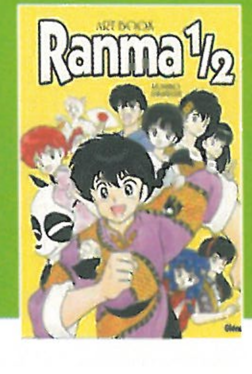


MANGA PARA OTAKUS

Art book ranma 1/2

Acaba de aparecer este completo libro de ilustraciones de la famosa serie de anime, que contiene dibujos a color realizados por su autora, Rumiko Takahashi, así como una entrevista y cuadros que explican las relaciones entre los personajes.

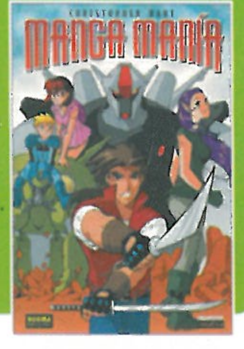
Lo encontrarás en: Glénat
Precio: 20 € (3.328 ptas.)



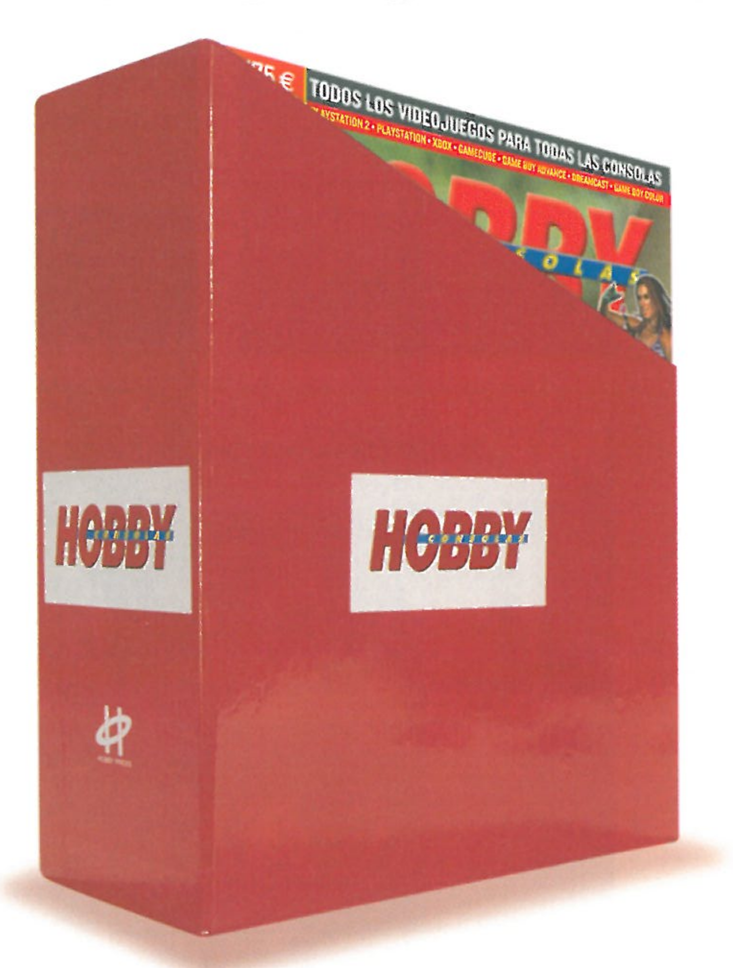
Mangamanía

Este libro, una enorme edición de lujo con tapas duras, os ofrece 144 páginas a todo color con los mejores trucos y consejos que os dan los dibujantes de manga más famosos, para que lleguéis a ser buenos discípulos de Akira Toriyama.

Lo encontraras en: El Corte Inglés
Precio: 21 € (3.494 ptas.)



SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS



PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12

+ ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO

29,50€

Si quieres también puedes comprar el archivador sin suscribirte

POR SÓLO 9€

(gastos de envío incluidos)



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono

906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

(Horario: lunes a viernes de 9h a 13h y de 15h a 18h)
(Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h a 16h)



Fax

902 15 17 98

(envía el cupón por fax)

E-mail

suscripcion@hobbypress.es

Internet

www.hobbypress.es

(rellena el cupón en la web)

Correo

Envía el cupón adjunto dentro de un sobre y envíalo a:

HOBBY PRESS, S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA, SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

❑ Sí, deseo suscribirme a Hobby Consolas durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95 € x 10 = 29,50 €) más 5 €. de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.

❑ Deseo comprar el archivador (9€ gastos de envío incluidos).

FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente

ENTIDAD | AGENCIA | DC | Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**

○ **VISA** ○ **MASTER CARD** ○ **4B** ○ **EUROCARD** ○ **6000**

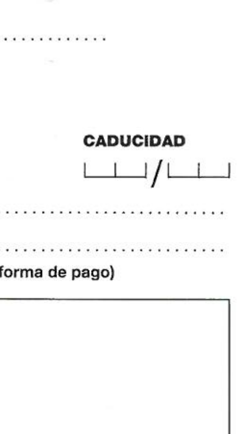
NÚMERO **CADUCIDAD** /

Nombre/ Apellidos.............................. Fecha de Nacimiento.............................. Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad.............................. Provincia ....

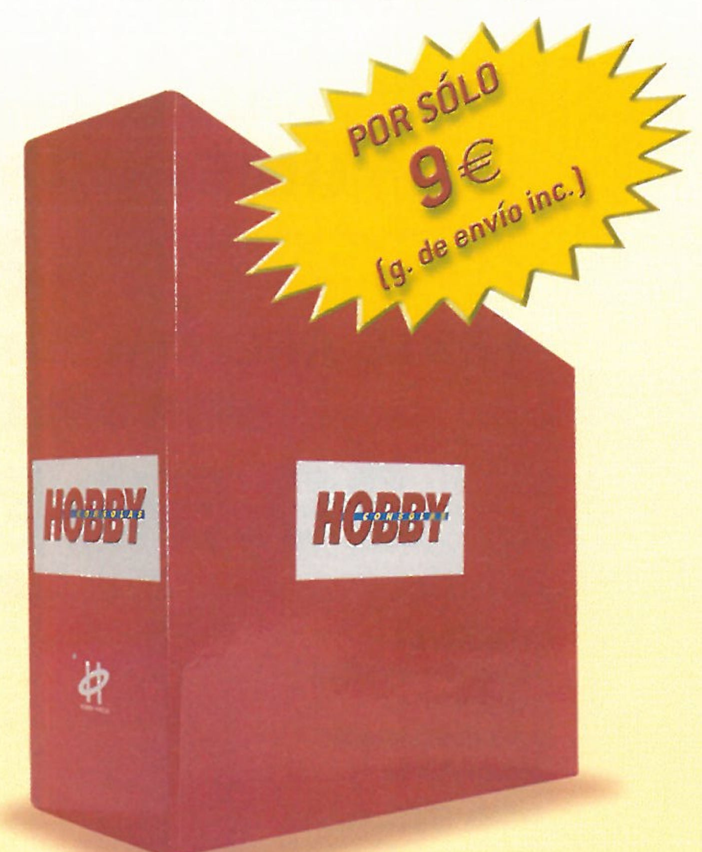
E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)



- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales, te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos, escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

TODOS TUS EJEMPLARES A MANO



LLAMA AHORA
Y CONSIGUE TU ARCHIVADOR

Por Teléfono
906 30 18 30
(coste llamada: 0,09 Euros + 0,28+/min.)
Horario: lunes a viernes de 9h a 13h y 15h a 18h
Horario verano: Julio y Agosto de 8:30h a 16h

Por E-mail
suscripcion@hobbypress.es

Por Fax
Envía el cupón al número:
902 15 17 98

Por Correo
Envía el cupón a:
Hobby Press, S.A. - Apdo. Nº 34 FD.
20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

Cupón de compra

❑ Deseo comprar el archivador (9€ gastos de envío incluidos).

Forma de pago (Elige una de las 2 opciones)

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente ____ ____ __ __________

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**

○ VISA ○ 4B ○ Master Card ○ Eurocard ○ 6000

NÚMERO ____ ____ ____ ____ CADUCIDAD __/__

Datos personales

Nombre/ Apellidos .... Fecha de Nacimiento ....

Teléfono .... Domicilio ....

C. Postal (imprescindible) .... Localidad ....

Provincia .... Dirección de e-mail ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos 17, 28040 Madrid
- No se aceptan pedidos fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

HOBBY SHOPPING



COMPRAMOS, VENDEMOS Y CAMBIAMOS

Calle San Pere, 35.
08201 Sabadell
(Barcelona).
Tel. 93 725 91 78

Calle Galileo, 264
08224 Terrassa
(Barcelona).
Tel. 93 780 97 09

MERCA JOCS

VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO

www.mercajocs.com

TE OFRECEMOS
- Más de 1.500 juegos en stock
- Ofertas en juegos de PlayStation, DreamCast, Nintendo 64, Game Boy Color, Neo geo, Megadrive, Super Nintendo y 8 bits
- Neo Geo Pocket COLOR NUEVAS: 42,00 €







Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

CADENA DE OCIO VIDEO - MANIA

...especialistas en Videojuegos, DVD, VHS, Cyber-Cafes

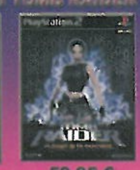


249,99 €

CONSOLA SONY PLAYSTATION 2

PS2

SYBERIA · T. MARK OF KRI · TOMB RAIDER · RAYMAN 3 · JURASSIC PARK

49,95 € · 59,95 € · 59,95 € · 44,95 € · 59,95 €

M GEAR SOLID · DEVIL MAY CRY2 · VEXX · PRIMAL · SPLINTER CELL




59,95 € · 64,95 € · 59,95 € · 59,95 € · 64,95 €

Empresa lider en el sector del Video y Vending

a que esperas para tu tienda de ocio 24 horas!

EN ESPAÑA PORTUGAL ANDORRA E ITALIA

DISTRIBUIDOR AUTOMÁTICO 24 h



- Alta rentabilidad las 24 h
- Trailers, imagen y sonido
- Windows 2000
- Selección de idioma
- Grandes descuentos
- Sin canon de entrada
- Exclusividad de zona
- VHS, DVD y Videojuegos
- A partir de 2000 hab. y 15 m^2
- Mercado en continuo crecimiento
- Cyber en el interior de la tienda.

CONSOLA NINTENDO GAMECUBE



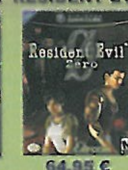
199,00 €



CUBE



BURNOUT 2 · RESIDENT EVIL · DAKAR 2 · GHOST RECON · LOS SIMS

59,95 € · 64,95 € · 59,95 € · 59,95 € · 64,95 €

DISNEY SPORTS · VEXX · SONIC MEGA C. · FIRE BLADE · LAS 2 TORRES

64,95 € · 59,95 € · 59,95 € · 64,95 € · 64,95 €

TIENDAS

www.cadenavideomania.com

1er DISTRIBUIDOR AUTOMATICO DE PIZZAS FAMILIARES CALIENTES

PIZZAS 24 h

informate

627470198
627470194
telf. 963937100
fax 963937666

e-mail:

CONSOLA XBOX



249,99 €



XBOX

S. EMERGENCY · DEAD OR ALIVE · LOS SIMS · INDIANA JONES · PROJECT ZERO








69,95 € · 59,95 € · 69,95 € · 69,95 € · 59,95 €

TAO FENG · SHENMUE II · LAS 2 TORRES · DAKAR 2 · VEXX

59,95 € · 59,95 € · 69,95 € · 64,95 € · 64,95 €

PC







39,95 € · 39,95 € · 44,95 € · 47,95 € · 39,95 €

GAME BOY



49,95 € · 44,95 € · 39,95 €

129,95 €

CONSOLA GBA SP



PlayStation PS one

89,00 €

CONSOLA PS ONE







16,00 € · 17,95 € · 17,95 € · 17,95 € · 29,95 €






CONSULTAR · 17,95 € · 17,95 € · 29,95 € · 19,95 €

CONSIGUE DE 2ª MANO PELICULAS, DVD Y VIDEOJUEGOS A TIENDAS Y PARTICULARES






A partir de 30.00 € de tu pedido los PORTES GRATUITOS SERVICIO 24 HORAS EN TODA ESPAÑA

UNETE

- A nuestra Red Nacional de Colocación Artística y Organización de Eventos
- Amplio soporte logístico: Sonido e Iluminación, Carpas Escenarios, WC, Catering, Globos, Producción Audio Visual Karaoke, Rocódromos, ...
- Exclusividad de zona
- Disponemos de 1.200 Artistas, Orquestas, Animación, Espectáculos, y Entertaiment.
- Proveedor Global de Instituciones Públicas y Privadas
- Organización de Celebraciones, Bodas, Convenciones, Fiestas



EVENTOS by proMusicfactory

INFORMESE :
96 559 21 36
625 14 35 15
www.promusicfactory.com





COPYPLAY

La primera CD COPIADORA Por Monedas

COPYPLAY CD DE CD A CD AUDIO Y DATOS

COPYPLAY VINILO DE VINILO A CD



Informese:
TELF.: 96 369 82 62
600 034 573

TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)



especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

PLAYSTATION2 BÁSICA 199€



PS2 + FORMULA ONE 2003 229€



PS2 + EYE TOY + CÁMARA + MEMORY 265€



PS2 + GT3 + TEKKEN 4 229€ (HAZ TU RESERVA)



PS2 + DVD LAS DOS TORRES 209€ (HAZ TU RESERVA) 27 AGOSTO 2003



ADAPTADOR DE RED PS2 ETHERNET 34€



¡¡Y AHORA POR 40€ MÁS LLÉVATE AL COMPRAR TU PACK PLAYSTATION2 EL SENSACIONAL JUEGO SPLINTER CELL!!

DUAL SHOCK 2 – TRES COLORES 30€





MEMORY 8Mb PS2 29€



MEMORY 8Mb 2x1 44€



MULTITAP PS2 SONY 45€



MANDO DVD SONY 30€

DUAL SHOCK UPXUS 20€



ADAPTADOR RFU 13€



CABLE RGB/DVD 15€



STAD VERT/ HORIZ 10€



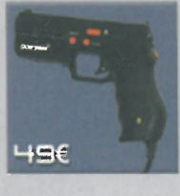
VOLANTE FLY EAGLE 42€



VOLANTE DRIVING FORCE 95€



SCORPION 100Hz 49€



GUNSTATION 2 29€



RATÓN ÓPTICO LOGITECH 29€



SISTEMA CREATIVE 5.1 209€



SISTEMA UPXUS 2.1 29€



VGA BOX – COMPATIBLE TODAS CONSOLAS 69€



MANDO INALAMBRIC 59€



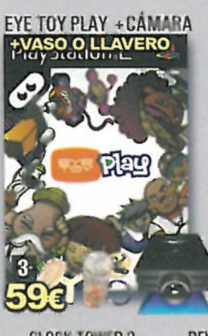
DARK CHRONICLE 59€ (HAZ TU RESERVA)



DEAD TO RIGHTS 63€ (HAZ TU RESERVA)



EYE TOY PLAY + CÁMARA 59€ – +VASO O LLAVERO



FORMULA ONE 2003 59€



RESIDENT EVIL DEAD AIM 63€



SOCOM US NAVY SEALS 79€ – +COMMUNICATOR



TOMB RAIDER AoD 59€ – +MOCHILA, LLAVERO FUNDA MOVIL, CARTERA O ESTUCHE



ALIEN VS PREDATOR E. 63€ (HAZ TU RESERVA)



ATV OFFROAD FURY 2 Cons. (HAZ TU RESERVA)



BEACH VOLLEYBALL 44€



CLOCK TOWER 3 44€



DEVIL MAY CRY 2 65€



DIE HARD VENDETTA 59€ – +MECHERO ZIPPO



DYNASTY WARRIORS 4 59€



ENERGY AIR FORCE 59€



ENTER THE MATRIX 64€



ESTO ES FÚTBOL 2003 29€ (HAZ TU RESERVA)



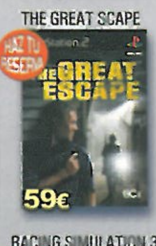
F1 CAREER CHALL. 63€



FUTURAMA 59€ (HAZ TU RESERVA)



THE GREAT SCAPE 59€ (HAZ TU RESERVA)



GTA III 36€



HULK 59€



INDIANA JONES 65€ (HAZ TU RESERVA)



INDY CAR SERIES 59€



ISS 3 59€



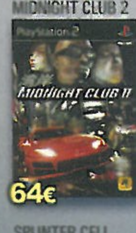
KINGDOM HEARTS 29€ (HAZ TU RESERVA)



MAXIMO 29€



MIDNIGHT CLUB 2 64€



MOTO GP 3 59€

RACING SIMULATION 3 29€ (HAZ TU RESERVA)



RATCHET & CLANK 29€



RED FACTION II 29€ (HAZ TU RESERVA)



RTX RED ROCK 62€ (HAZ TU RESERVA)



SILENT HILL 3 59€



SOLDIER OF FORTUNE 29€ (HAZ TU RESERVA)

SPEED KINGS 29€

SPIDERMAN 29€ (HAZ TU RESERVA)



SPLINTER CELL 64€



SX SUPERSTAR 29€





TEKKEN 4 29€

TOUR DE FRANCE CE 29€



TRIBES AERIAL ASSAULT 42€



TWISTED METAL ONLINE 39€ – +ADAPTADOR DE RED: 59€

VIRTUA FIGHTER 4 E. 59€

WOLFENSTEIN 59€



WRC II 29€ (HAZ TU RESERVA)

XGRA 59€



VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERIAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

✆ 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)





























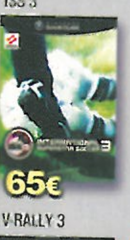










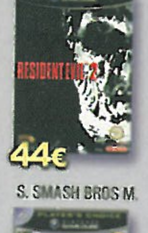


































GAME BOY ADVANCE SP

Nintendo

NUEVO DISEÑO CON RETROILUMINACIÓN PANTALLA ABATIBLE Y BATERIA DE LITIO

129€





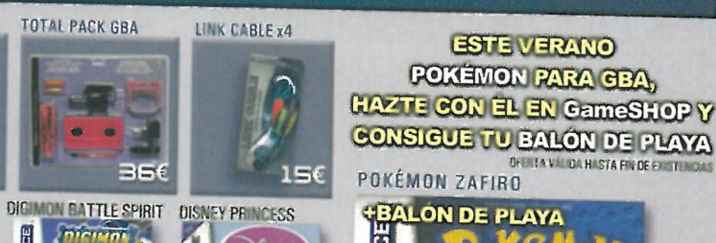




















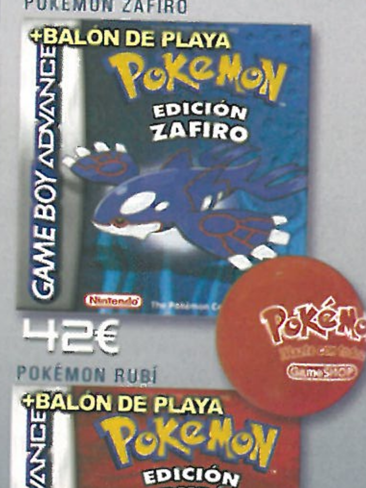














PARTICIPA AHORA EN EL NUEVO FORO DE VIDEOJUEGOS GameSHOP EN NUESTRA PÁGINA WWW.GAMESHOP.ES

Todos los secretos de Prince of Persia

Nos iremos a Persia, o mejor dicho, a Montreal , para hablar con los programadores de «Sands of Time» una de las aventuras más prometedoras para todas las consolas. ¿Os queréis venir con nosotros?



Lucha desatada en Soul Calibur II

El combate del siglo ya ha comenzado en todas las consolas, y en nuestro próximo número os ofrecemos unas entradas de primera fila para conocer a todos los luchadores, sus armas y los nuevos modos.





La acción online de Syphon Filter

Conectamos nuestra PS2 a internet para luchar contra los terroristas por todo el mundo. Si queréis ser los primeros en embarcaros en esta misión, no podéis dejar escapar la revista del próximo mes.

y no te pierdas...

- **COLIN McRAE 4** ¡Vuelve el simulador de rallies más realista de las consolas!
- **PRO EVOLUTION SOCCER 3** Os adelantamos cómo será este clásico del fútbol.

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
REDACTORES: Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
MAQUETADORA: Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL: Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Ricardo del Olmo, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTORA DE DISEÑO DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Paola Procell.
DIRECTORA DE MARKETING: Desirée Muñoz.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17. 28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 10/2003

ARGENTINA. Representante en Argentina: EDILOGO Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf. 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de



>>>>>>>> disfruta al máximo de tu móvil

TÍTULO	CÓD. SMS	CÓD. 906
Top 20		
1 **Es una lata**	tono ylata	16527
2 **Haciendo el amor**	tono ydinio	16528
3 **Chihuahua**	tono ychihua	16580
4 **Hipnotizadas**	tono yhipno	16603
5 **Bye, bye Dama**	tono ybye	16589
6 **Ven, ven, ven**	tono yven	16606
7 **Papichulo**	tono ypapichu	16604
8 **La madre de José**	tono ymadrejose	16546
9 **Rhythm is a dancer 2003**	tono ydancer	11249
10 **Dime**	tono ydime	16514
11 **Tu es foutu**	tono yfoutu	11311
12 **No me llames iluso**	tono yiluso	16511
13 **Color esperanza**	tono ycoloresperanza	15305
14 **Lose Yourself**	tono ylose	14448
15 **Bring me to life**	tono ybringme	16515
16 **No soy un superman**	tono ynosuperman	16513
17 **The Matrix**	tono ymatrix	11497
18 **Misión Imposible**	tono ymission	11502
19 **La pantera rosa**	tono ypinkpant	11417
20 **Los Simpsons**	tono ysimpsons	11450

descárgate lo más actual y hazte notar

melodías:

Vía **sms**: Envía el mensaje TONO CÓDIGO SMS al **5035.**

Vía **906**: Llama al 906 294 181 y sigue las instrucciones indicando el código numérico del tono elegido.

logos:

Envía el mensaje LOGO CÓDIGO SMS al **5035.**

Para mandar a un amigo una melodía o un logo simplemente añade su nº de móvil al mensaje.

Ejemplo: tono ydime al 666123456 al 5035
Ejemplo: logo ymatrix 666123456 al 5035

>>> melodías para compartir con quien tú quieras <<<<<<<<<<<<<

Cine		
21 Superdetective en Hollywood	tono yaxelf	11658
22 Cazafantasmas	tono yghost	11559
23 El Padrino	tono ygodfa	11179
24 James Bond	tono ybond	11638
25 Braveheart	tono ybrave	11206
26 Star wars	tono ystarwars	11388
27 Marcha imperial (Guerra de las Galaxias)	tono yempire	11612
28 Tiburón	tono yjaws	13832
29 The Matrix	tono ymatrix	11497
30 Misión Imposible	tono ymission	11502
31 La pantera rosa	tono ypinkpant	11417
32 En busca del arca perdida	tono yraiders	11428
33 Terminator	tono yterminator	13831
34 Halloween	tono yhalloween	11038
35 Staying alive (Fiebre del sábado noche)	tono ystayalive	11151
36 Star Trek	tono ystartrek	11387
TV		
37 Los Simpsons	tono ysimpsons	11450
38 Expediente X	tono yfiles	11009
39 Macgyver	tono ymacgyver	11490
40 Beverly Hills 90210	tono ybeverly	11630
41 Los Picapiedra	tono yflintsto	11548
42 La Familia Addams	tono yaddamsfa	11731
43 Benny Hill	tono ybennyhi	11629
Populares		
44 Cumpleaños feliz	tono ycumpleanos	11495
45 Feliz en tu día	tono yfelizentudia	15404
46 Oe oe oe futbolero	tono yoeoe	15501
47 7 de Julio San Fermín	tono ysanfermin	15353
48 Tambor futbolero	tono ytambor	15503
Himnos de fútbol		
49 Himno Real Madrid C.F.	tono yrealmadrid	15389
50 Himno Athletic de Bilbao	tono yathletic	15380
51 Himno Atlético de Madrid	tono yatletico	15381
52 Centenario Real Madrid	tono ycentenariomadrid	15484
53 Himno F.C. Barcelona	tono ybarcelona	15382
54 Himno Real Sociedad	tono yrealsociedad	15394
55 Himno Sevilla C.F.	tono ysevilla	15393
56 Himno R.C.D. Alavés	tono yalaves	15379
57 Himno Real Betis	tono ybetis	15383
58 Himno Celta de Vigo	tono ycelta	15384
59 Himno D. de la Coruña	tono ydepor	15385
60 Himno R.C.D. Espanyol	tono yespanyol	15386
61 Himno C.D. Málaga	tono ymalaga	15390
62 Himno R.C.D. Mallorca	tono ymallorca	15391
63 Himno Rayo Vallecano	tono yrayo	15392
64 Himno de UEFA Champion League	tono yuefa	11530
65 Himno Valencia C.F.	tono yvalencia	15395
66 Himno Real Valladolid	tono yvalladolid	15396

Operación triunfo		
67 La fuerza de la vida	tono ylafuerza	15341
68 Lloraré las penas	tono yllorare	15304
69 Bésame	tono ybesame	14182
70 Corazón latino	tono ycorazonlatino	15471
71 Atrévete	tono yatrevete	15514
72 Cuando tú vas	tono ycuandotuvas	15291
73 Yo te daré	tono yyotedare	15345
74 Ave María	tono yavemaria	15520
75 Dos hombres y un destino	tono ydoshombres	11634
76 El aire que me das	tono yelaire	15332
77 La magia del corazón	tono ymagia	15473
Superventas		
78 All The Things She Said	tono yshesaid	14385
79 Sámbame	tono ysambame	16512
80 Libertine	tono ylibertine	16516
81 Morenita	tono ymorenita	15337
82 Once again	tono yonceagain	15328
83 Miénteme	tono ymienteme	14180
84 Dígale	tono ydigale	11535
85 Sing for the moment	tono ysingfor	15098
86 Not Gonna Get Us	tono ygonna	14213
87 Beautiful	tono ybeautiful	15064
88 Dirty	tono ydirty	10463
89 Muere otro día - Tema Bond	tono ydieanoth	13673
90 Soy yo	tono ysoyyo	15290
91 Toda la noche en la calle	tono ytodalanoche	15297
92 Complicated	tono ycomplicated10	14534
93 Somewhere I Belong	tono ybelong	14307
94 La chica de ayer	tono ylachicadeayer	11575
95 Come Undone	tono yundone	14300
Grandes éxitos del pasado		
96 The final countdown	tono yfinalc	11546
97 Bamboleo	tono ybamboleo	11622
98 Breath	tono ybreathe	11644
99 Hot Stuff	tono yhotstuff	11588
100 Material girl	tono ymaterial	11496
101 Thriller	tono ythriller	11365
102 Livin' la vida loca	tono ylivinla	11478
103 Tubular Bells	tono ytubular	11372
104 Bohemian Rapsody	tono yborhap	11212
105 In the navy	tono yinnavy	11519
106 Hey Jude	tono yjude	11527
107 Imagine	tono yimagine	11228
108 Satisfaction	tono ysatisfac	11444
109 Stairway To Heaven	tono ystairway	10998
110 Surfin' USA	tono ysurfing	11335

Móviles compatibles:
Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5110, 5210, 5130,5146, 5190, 5510, 6090, 6100, 6110, 6130, 6150, 6150e,6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 6610, 7110, 7210, 7250,7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890,9110, 9110i, NK402, NK702

>>>>>> Descárgate o envía a tus amigos logos para este verano <<<<












logo ycadena	logo ycalavera	logo ycama	logo ycaracol3	logo ycerdo4	logo ycherub	logo ycuervo2	logo ydarling	logo ydragon27
logo yerizo	logo yflor3	logo yfumada17	logo ycancer1	logo yinfarto	logo yironm	logo ymaria	logo ymatrix2	logo ymirada13
logo ynofear	logo ynofear2	logo yosito11	logo yosito14	logo yosito18	logo yrana4	logo yrosa	logo ysevilla	logo ytatu18
logo ytatu23	logo ytatu31	logo ytortuga2	logo yswars	logo ytatu9	logo yvaca2	logo yxmen1	logo yingyang2	logo yeminem2
logo ymono5	logo barcelona	logo ybraga2	logo ycorazon11	logo yculebra3	logo yrealmadrid	logo ysexo7	logo yfeliz	logo yvalencia

¡¡ liga y haz nuevos amigos !!

Envía CHAT al 5062
y sigue las instrucciones

moviles.yahoo.es


FORMA UN EQUIPO. Y DALES CAÑA TAMBIÉN ONLINE
ESCUADRÓN: Tú y hasta 16 jugadores repartidos en 2 equipos rivales.
MISIÓN: Lucha online usando la banda ancha y el adaptador de red PS2, y demuestra quién es el jefe.
EQUIPAMIENTO: Ejecuta durante la batalla hábiles estrategias y comunícate con tu equipo a través de los auriculares SOCOM con micrófono incorporado.
EXTRAS: ¿Has demostrado ya que tu escuadrón es invencible? Juega al excitante modo offline de un sólo jugador. Y móntate la guerra por tu cuenta.
www.socom-game.com
INCLUYE AURICULARES CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
SOCOM
U.S. NAVY SEALS
16+
Modo online incluido, a través de banda ancha con adaptador de red (Ethernet para PlayStation 2). Auriculares incluidos.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "◆" is a trademark of Sony Corporation. © 2002 Sony Computer Entertainment America Inc. *A Broadband ISP account is required to play SOCOM: U.S. NAVY SEALs and other network supported titles online.